SNK
NEO·GEO
サムライスピリッツ
KATANA BATTLE ACTION GAME
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
SAMURAI SPIRITS
TM
©SNK 1993

SAMURAI SP.

CONTENTS
SAMURAI SPIRITS USER'S MANUAL

●

3.使用上の注意

● ●

7.コントローラー操作説明/〝こんとろおらあ〟の章
ゲーム画面説明/〝げえむ画面〟の章
8.ゲームの始め方/〝げえむすたぁと〟の章
10.プレイヤーの基本操作/基本操作の章
12.対戦ルールについて/〝果たし合い〟の章
ボーナスステージについて/特別すてえじの章
13.ラウンドボーナスについて/ぼおなす得点の章
2P対戦・途中参加について/2人対戦の章
コンティニュープレイについて/復活の章
14.アイテム紹介/あいてむの章
15.怒りゲージについて/怒りの章

● ● ●

16.ストーリー/侍魂序章
17.キャラクター紹介&必殺技/登場人物と秘技の章

● ● ● ●

30.「サムライスピリッツ」秘伝の書

はじめに

この度はネオジオCD専用ソフト『サムライスピリッツ』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ゲームを始める前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、剣術アクションゲームの対戦の切れ味を存分にお楽しみください。

使用上の注意

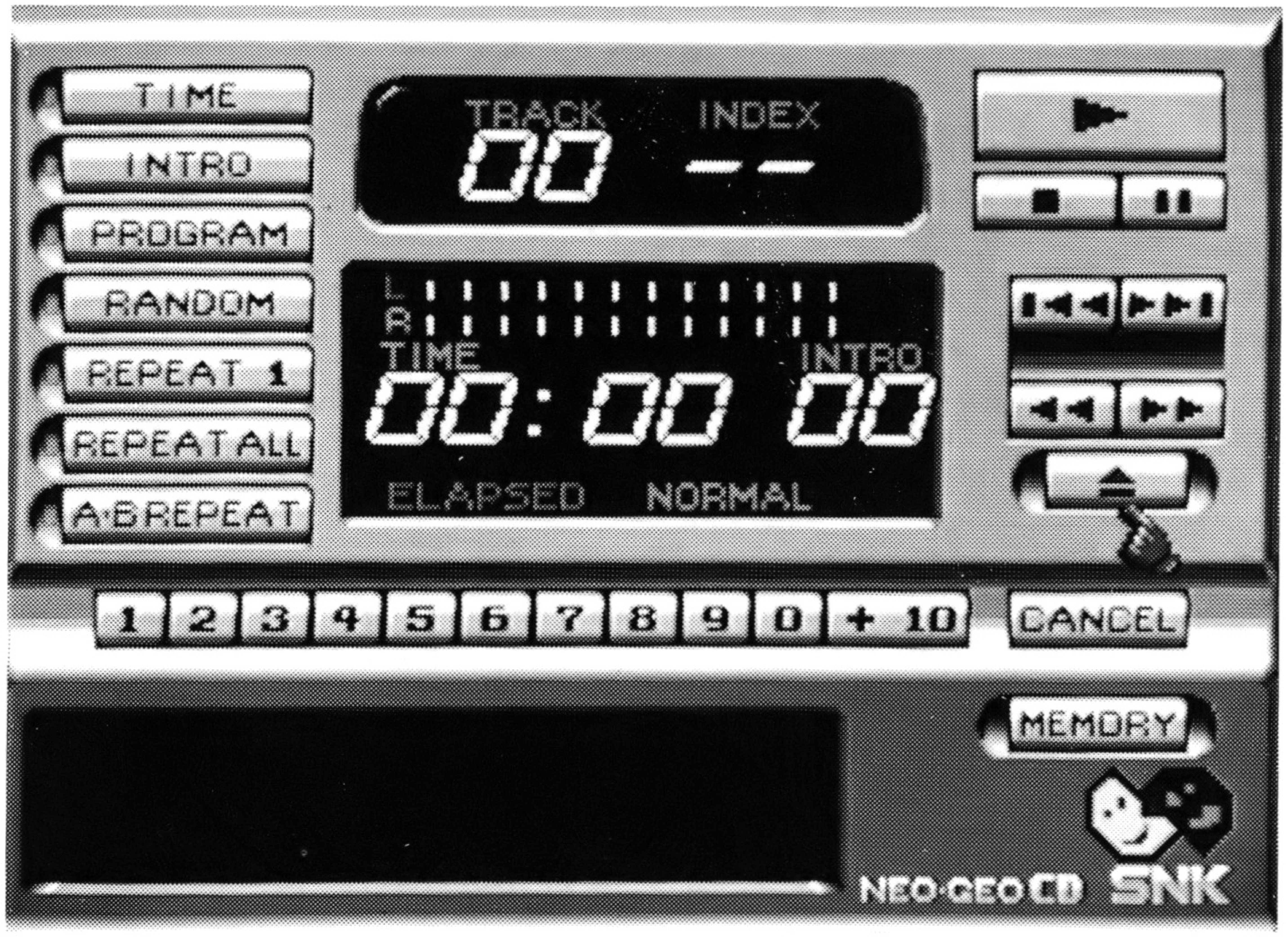
このディスクは、ネオジオCD専用のゲームソフトです（音楽用のCDプレイヤーでは使用しないでください）。ゲームを始める前に、以下の注意事項をよくお読みいただき、正しい使用法でお楽しみください。

ネオジオCDの取り扱いについて

ネオジオCD本体の電源をONにすると、ロゴマークが画面に表示された後で「コントロール画面」に変わります。ネオジオCDの操作は、コントローラーで「コントロール画面」のアイコン表示やコマンドを選択することによって行います。コントローラーのレバーで画面上のカーソルを動かしてコマンドを選び、Aボタンで実行してください。

コントロール画面

カーソル（ ）を移動させて、画面上のアイコンやコマンドを選択します。



ネオジオCDの楽しみ方について

■ディスクをセットする

①ネオジオCDのカバーを開けます。
②ネオジオCDディスクをレーベル面(印刷面)を上にして置きます。
③カバーを静かにしめて、セット完了です。

■ゲームを楽しむ

ディスクをセットした後に、画面に「PUSH START BUTTON」のメッセージ表示が出たら、コントローラーのスタートボタンを押してください。

■ゲームミュージックを楽しむ

ネオジオCD専用のディスクでは、ゲームミュージックを聞くこともできます。ディスクをセットした後に、「コントロール画面」で目的にあったアイコン表示またはコマンドを選んで操作してください。なお、ネオジオCD専用のディスクには音楽以外のデータが含まれているため、一部に音の出ないトラックがあります。あらかじめご了承ください。

[ミュージック再生　標準コマンド]

▶ (PLAY)	演奏
▶▶❙ (AUTO SEARCH FF)	選曲(順送り)
❙◀◀ (AUTO SEARCH REW)	選曲(逆送り)
▶▶ (SEARCH FF)	早送り
◀◀ (SEARCH REW)	早戻し
■ (STOP)	停止
❙❙ (PAUSE)	一時停止

※ミュージック再生に関しての詳細は、ネオジオCD本体の取扱説明書をご覧ください。

ゲームデータ・バックアップについて

このゲームは、ネオジオCD本体の内蔵RAM(バックアップメモリー)を使えば、進行データを簡単にバックアップできます。ただし、内蔵RAMが初期化されていない場合は、セーブやロードは行えません。
※初期化の方法については、本体の取扱説明書をご覧ください。

■ゲームデータのセーブ方法
ゲームオーバー後に「セーブ選択画面」が表示されます。レバーで「YES」を選んでAボタンを押すと、それまでの進行データを記録できます(ソフトによってはゲーム中、自動的にセーブされるものもあります)。ただし、同一ゲームのデータを複数セーブすることはできませんのでご注意ください。

■ゲームデータのロード(呼び出し)方法
ゲームデータがセーブされていれば、ゲームスタート前に「ロード選択画面」が表示されます。レバーで「YES」を選んでAボタンを押すと、前回セーブした続きから遊べます。

ゲームデモ/遊び方デモの見方について

ゲームを始める前にゲームデモや遊び方デモを見たい時は、以下の操作を行ってください。
①「コントロール画面」で、コントローラーのスタートボタンを押します。
②ゲームの「タイトル画面」が表示されます。
③「タイトル画面」中の4種類のメッセージ表示から、「DEMO GAME」をレバーで選択しAボタンで決定すれば、ゲームデモを見ることができます。同じ要領で「HOW TO PLAY」を選択・決定すれば、遊び方デモを見ることができます。
※他のメッセージ表示については、「GAME START」を選択・決定すれば各種選択画面に、「EXIT」を選択・決定すれば「コントロール画面」へと変わります。

SAMURAI SP.

ゲーム途中での終了について

■「コントロール画面」への戻り方
コントローラーのA・B・Cボタンとスタートボタンを同時に押すと「コントロール画面」に戻ることができます。ディスクを交換したい時などに、この操作を行ってください。

■「タイトル画面」への戻り方
コントローラーのA・B・Cボタンとセレクトボタンを同時に押すと「タイトル画面」に戻ることができます。最初からゲームをやり直したい時などに、この操作を行ってください。
※これらの操作は、ロード中の画面（CD-ROM読み込み中）以外は常に有効です。

ディスク保管上の注意

●ディスクをキズつけないでください。ケースから出し入れする際は、特に注意が必要です。
●ディスクのレーベル面に文字を書いたり、シール等を貼ったりしないでください。読み取り面（レーベル面の反対側の光った面）にキズをつける恐れがあります。また、ディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。
●読み取り面を汚さないでください。もし汚した場合は、柔らかい布で中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。シンナーやベンジンは使わないでください。
●プレイ後は元のケースに入れて、高温・多湿の場所を避けて保管してください。

健康上の注意

ゲームを楽しくプレイして頂くために、次の事項をお守りください。また、お子様がゲームをされる時は、保護者の方がお読みになり、お子様に必ずお伝えください。
●ゲームをされる時は、健康のため１時間毎ぐらいに適度な休憩を必ずお取りください。また、極度に疲労されている時や、睡眠不足の時は体調が完全に回復してからゲームを楽しんでください。
●ゲームをされる時は部屋を明るくし、テレビからは出来るだけ離れてください。
●今までに強い光の刺激を受けた時やテレビなどを見ていた時に、一時的にでも筋肉のけいれん、意識の喪失などを経験したことのある方は、必ずゲームをされる前に医師と相談してください。万一、ゲーム中にこの様な症状が起きたり、身体に異常を感じた時はゲームを中断し、スイッチを切って医師と相談してください。

★このディスクを無断で複製すること、および賃貸業に使用することを禁じます。
★本書では、説明のために一部「ネオジオ」の画面写真を使用しております。

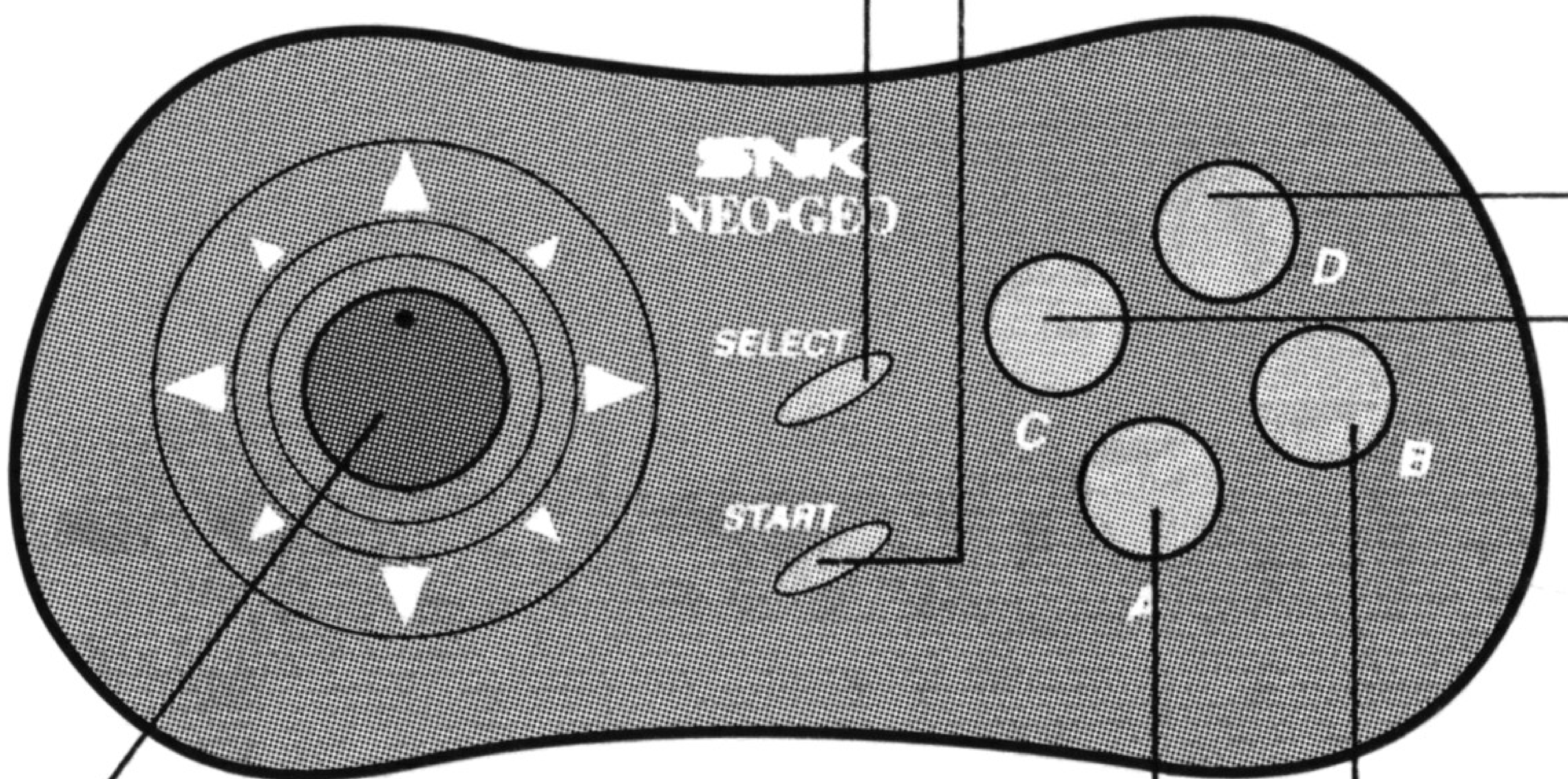
"こんとろおらあ"の章

セレクトボタン

ゲーム中に押すとポーズ(一時停止)、
もう一度押すと解除されます。

スタートボタン

ゲームスタート、途中参加
対戦に使用します。



Dボタン/キックによる**中**攻撃

Cボタン/キックによる**弱**攻撃

C+Dボタン/キックによる**強**攻撃

Bボタン/カタナ、素手による**中**攻撃

Aボタン/カタナ、素手による**弱**攻撃

A+Bボタン/カタナ、素手による**強**攻撃

コントロールレバー

キャラクターの操作(移動、
ジャンプ等のアクション)に
使用します。

"げえむ画面"の章

①得点表示
②ライフゲージ
③キャラクター名
④残り時間
⑤勝利マーク
⑥怒りゲージ
(怒りの章を見てください)

SAMURAI SP.

"げえむすたぁと"の章

①タイトル画面

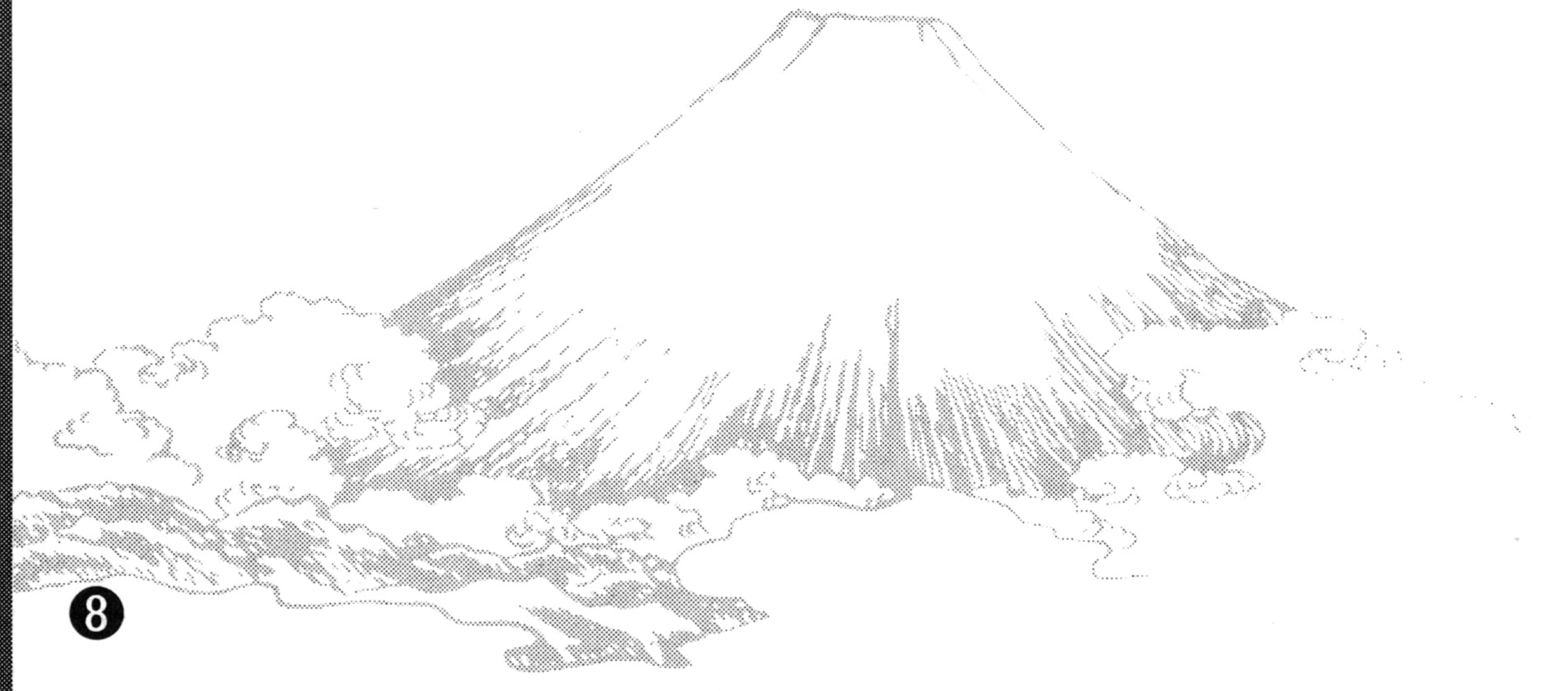
4種類のメッセージ表示から「GAME START(ゲームスタート)」をレバーで選択してAボタンで決定すれば、オプション画面に変わります。

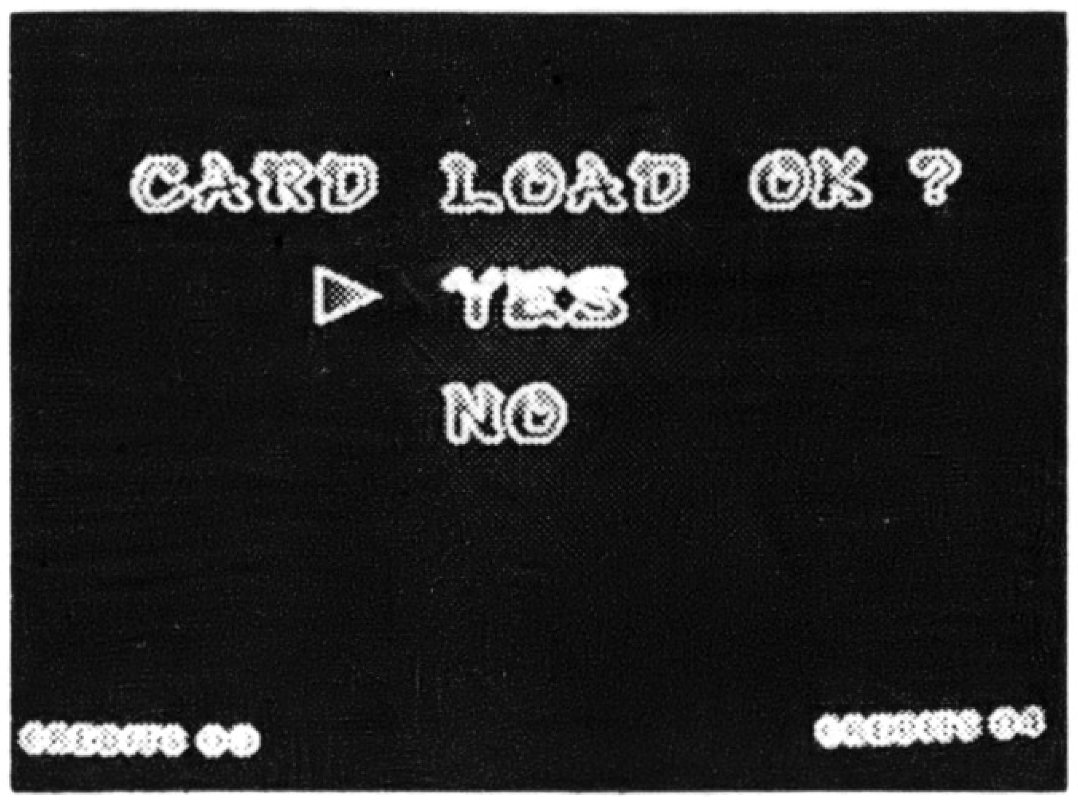
※メニュー選択による方法以外にも、タイトル画面でスタートボタンを押してオプション画面に変えることもできます。

②ゲームレベルの設定

難易度(コンピュータープレイヤーの強さ)を4段階に設定・変更できます。初期設定はノーマルになっています。他のレベルで遊ぶときはレバーの上下で選択し、Aボタンを押してください。

- イージーモード(EASY)
  最も簡単なレベル設定。まずは腕試しだ。
- ノーマルモード(NORMAL)
  普通のレベル設定。基本操作をマスターしたら、こっちで腕を磨こう。
- ハードモード(HARD)
  最も難しいレベル設定。上手くなって、ぜひ挑戦してください。
- MVSモード(MVS)
  アーケード版に近いレベル設定。目指せ、1コインクリア!
  (難易度はノーマルモードとハードモードの中間です)





③ゲームデータ・ロード(呼び出し)の選択

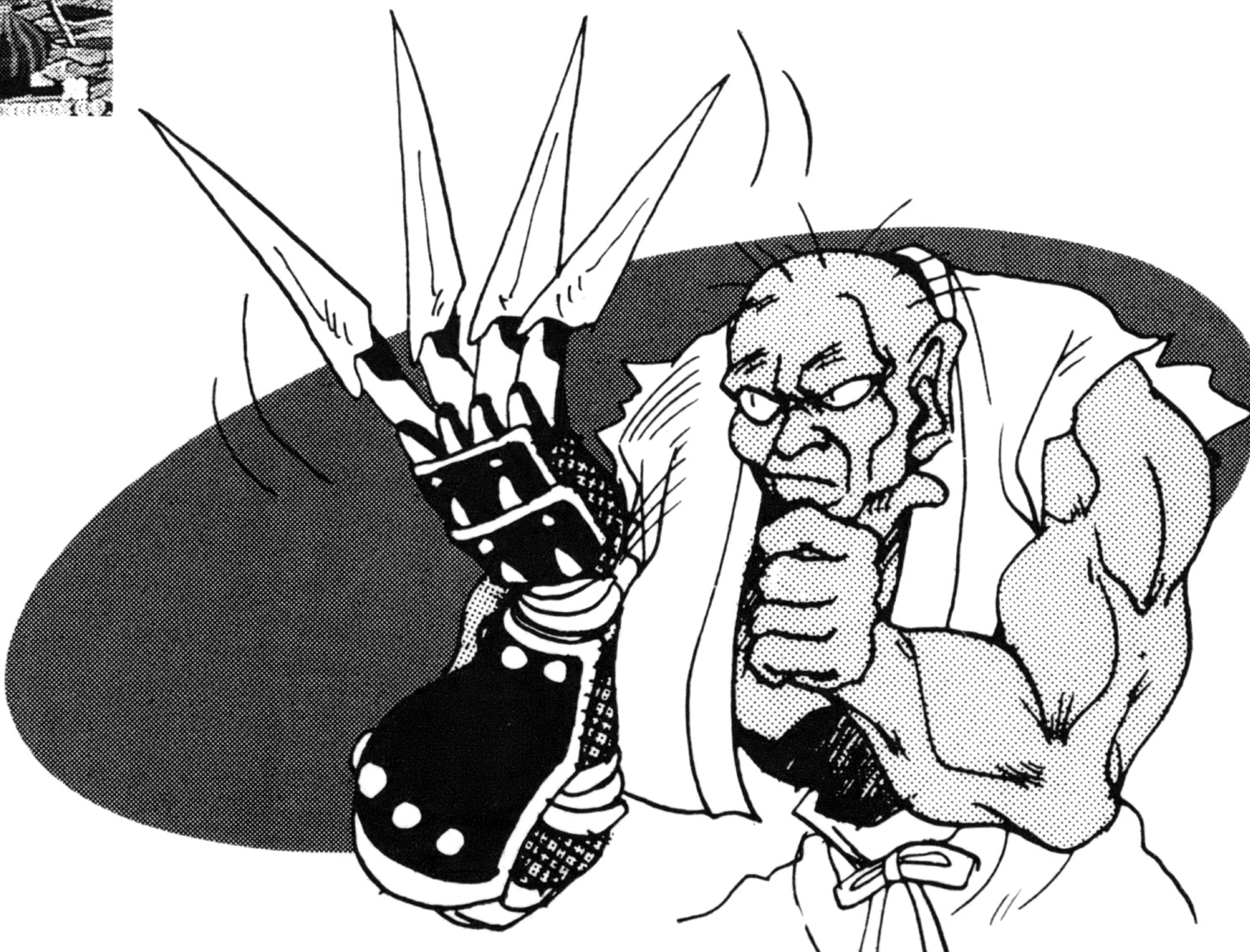
前回遊んだデータがセーブされていれば、ロード(呼び出し)選択の画面が表示されます。データを呼び出せば続きのステージから遊ぶ事ができます(詳しくは"使用上の注意"のゲームデータ・バックアップの項目をお読みください)。

④プレイヤーの選択

12人のキャラクターから、プレイヤーをレバーで選択しAボタンで決定してください。また、2P対戦の場合は2P側コントローラーで同じように選択・決定してください。同じキャラクターを選ぶ事もできます。

⑤ゲームスタート

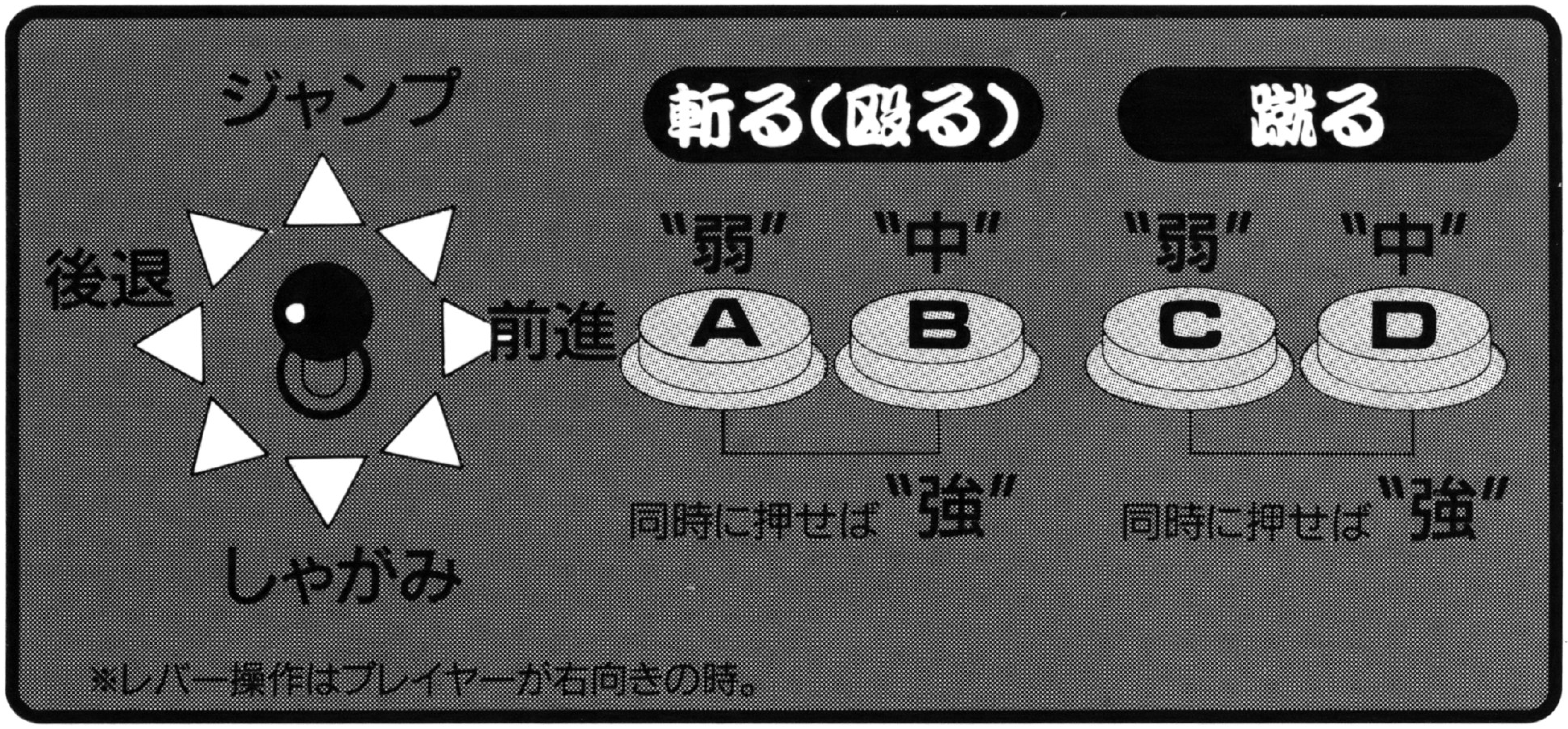
対戦する2人と対戦ステージ等が表示された後、いよいよゲームスタートです。(対戦デモはAボタンを押すとカットできます。)



基本操作の章

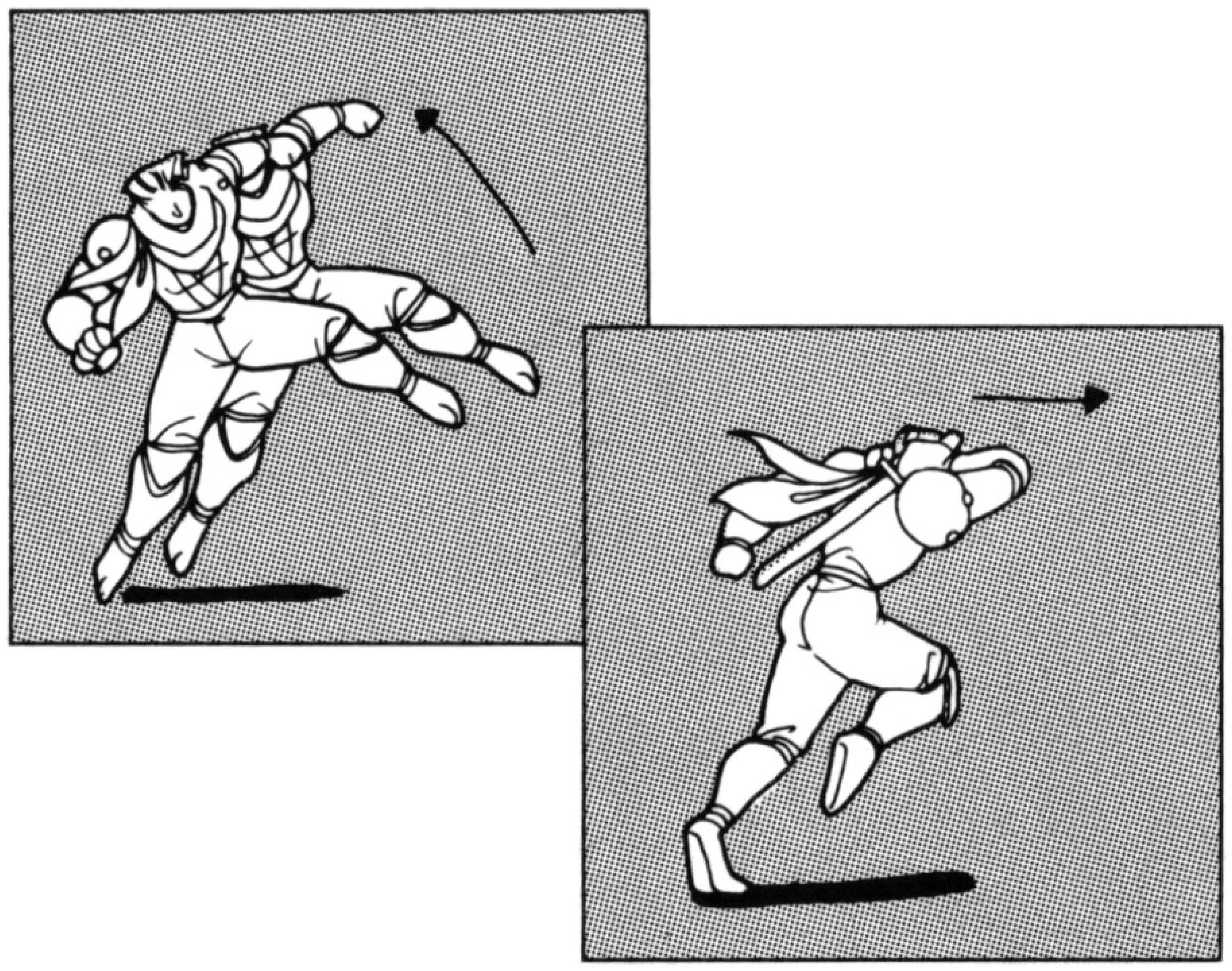
「サムライスピリッツ」はレバーと４つのボタンをフルに使ってプレイヤーを操作することで、カタナによる攻撃を中心に、パンチ・キック等が繰り出せます。ダッシュや必殺技などもマスターして、災いの元凶「天草四郎時貞」を成敗してください。

【基本動作および攻撃】



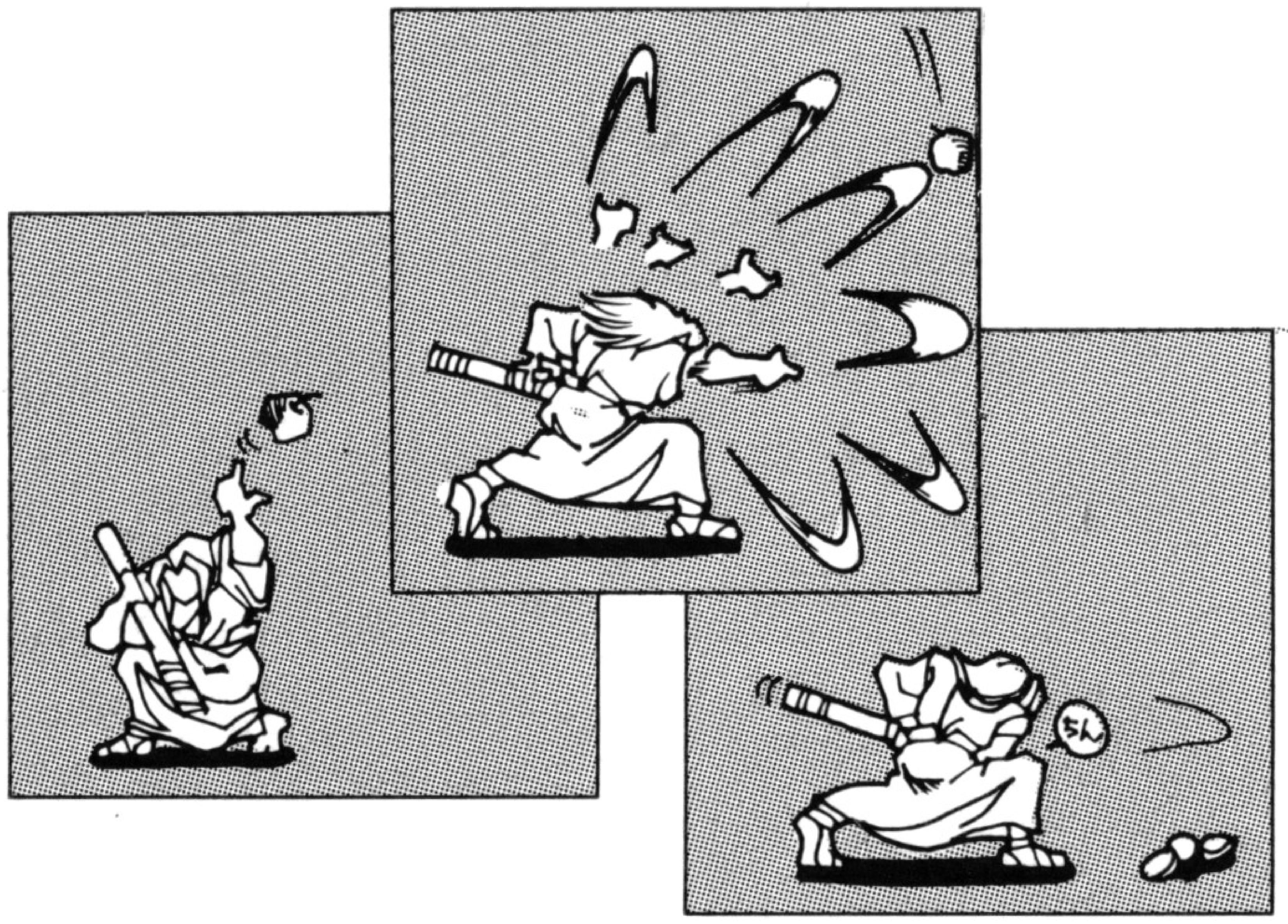
【ダッシュ】

レバーを素早く前方向に２回で"踏み込み"、後方向に2回で"飛び退き"が可能です。地味ですが、相手の動きをよく見て使えば、かなり有効です。



【必殺技】

各キャラクターごとに自己流の必殺技を繰り出します。カタナを持っていない時は使えないものもありますので注意！（技の出し方は登場人物の章を読もう）

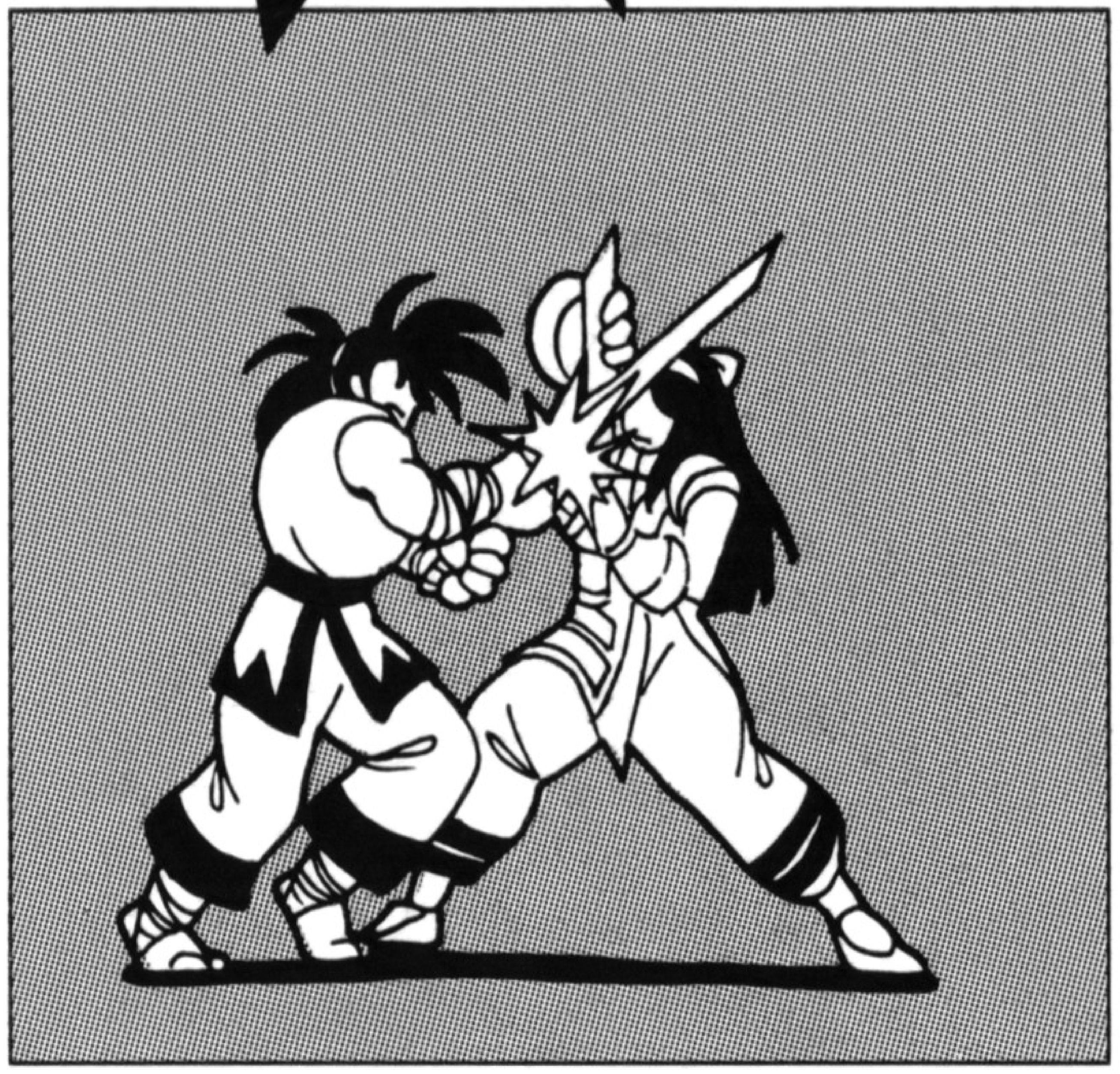


斬る

カタナは武士の命でござる。

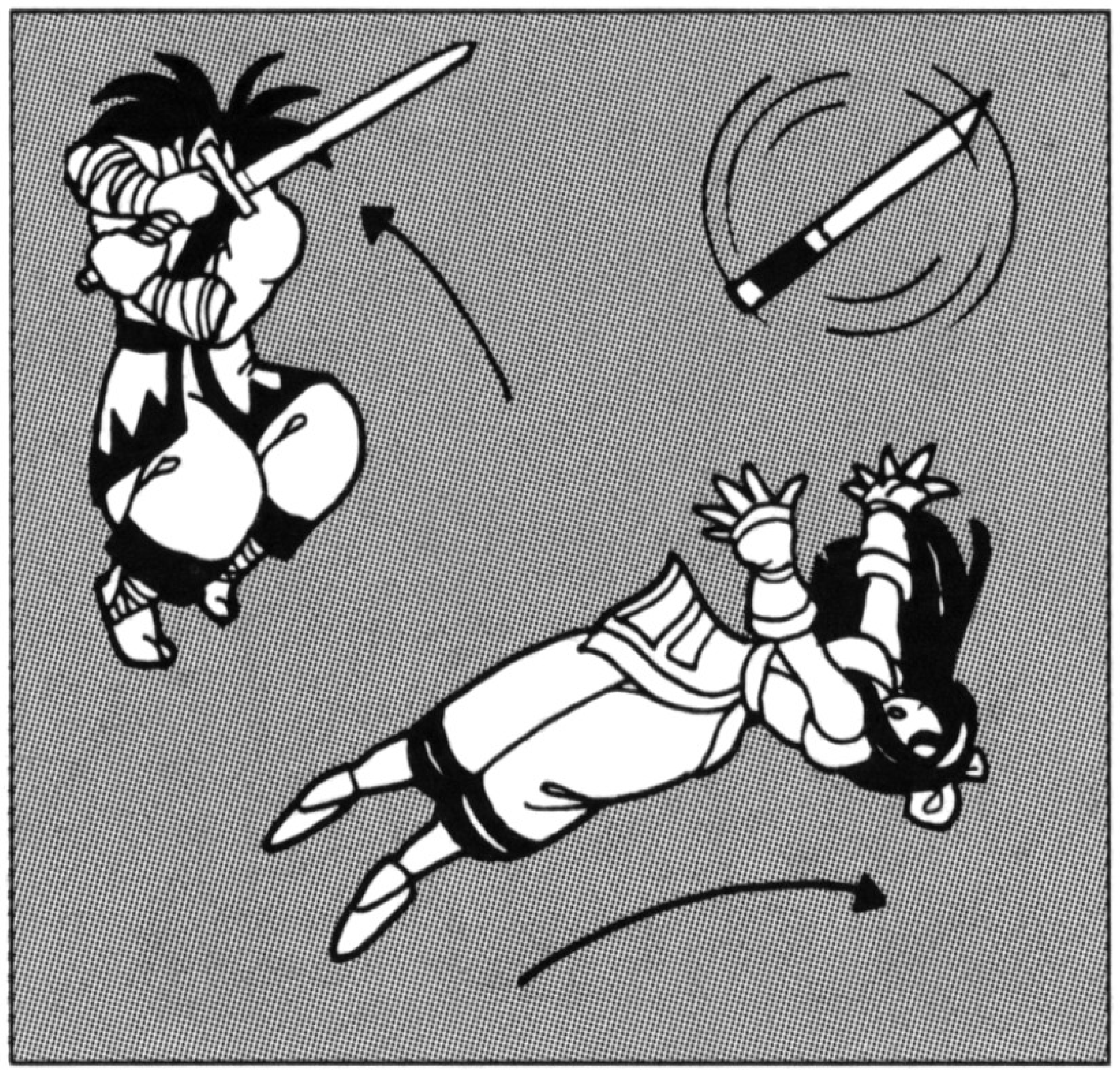
この果たし合いは、まず相手より剣技に勝ることが、長生きの必須条件となる。もちろん素手による時とは攻撃力がケタ違いなのだ。

【つば競り合い】



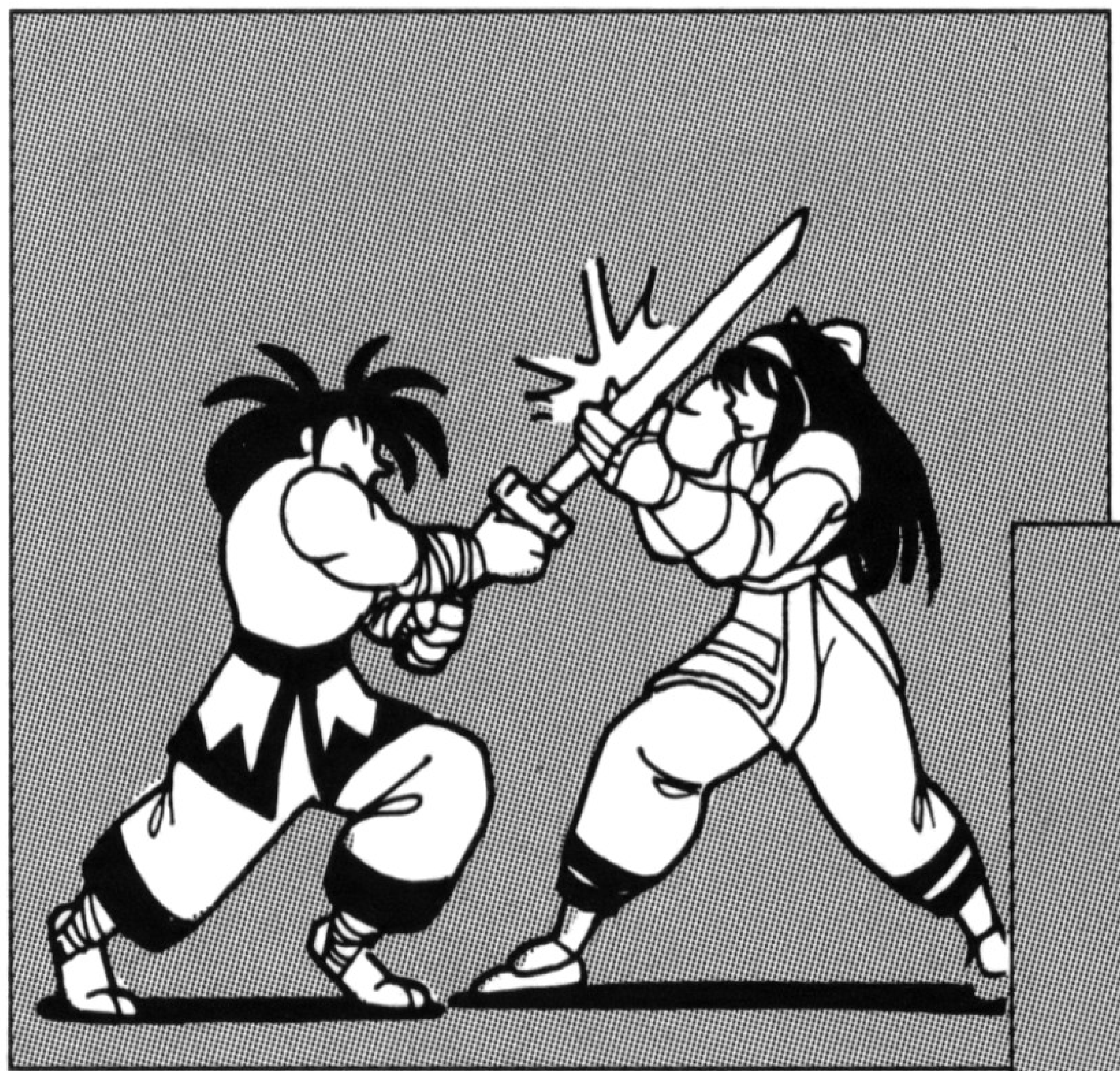
カタナとカタナがぶつかると、競り合いになる事がある。気合をいれてAボタン連打だ。

【カタナを飛ばされたら】



つば競り合いにより、カタナが弾き飛ばされてしまう事があるのだ。素手で戦いながらカタナを拾おう。カタナの位置でAボタンを押せ。

【真剣白刃取り】



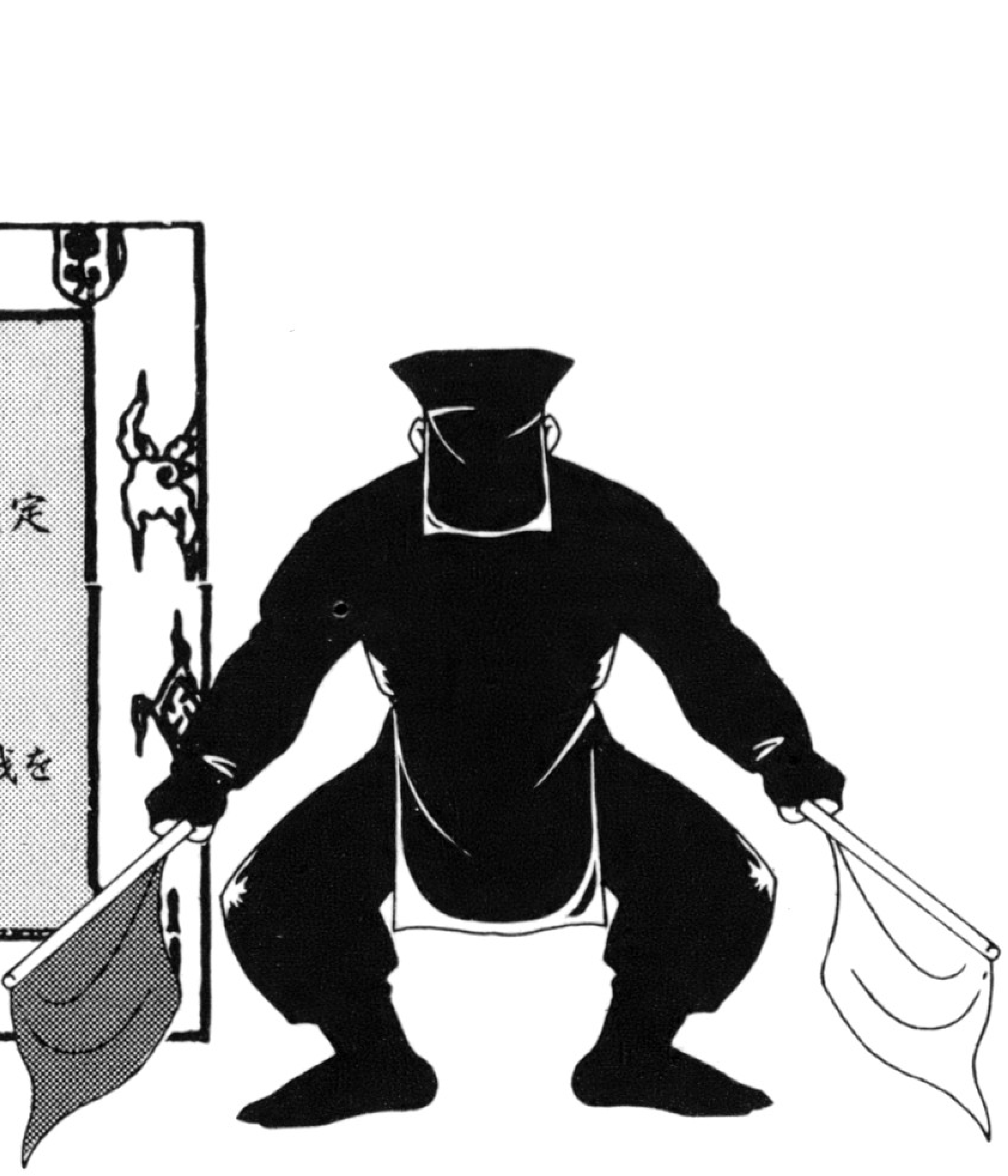
素手の状態でも、相手のカタナ攻撃をノーダメージで"受け止める"ことができる。やり方のヒントは敵の懐に素早く入る事だ。
※カタナには耐久力があり、それを越えると砕けてしまうゾ。ただしラウンドが変わると復活するのでガンバルべし。

果たし合いの章

果たし合い(対戦)は、2本先取した者が勝者となります。試合開始、及び勝敗の判断はすべて"黒子"が行います。覚悟を決めて全力で戦うべし。

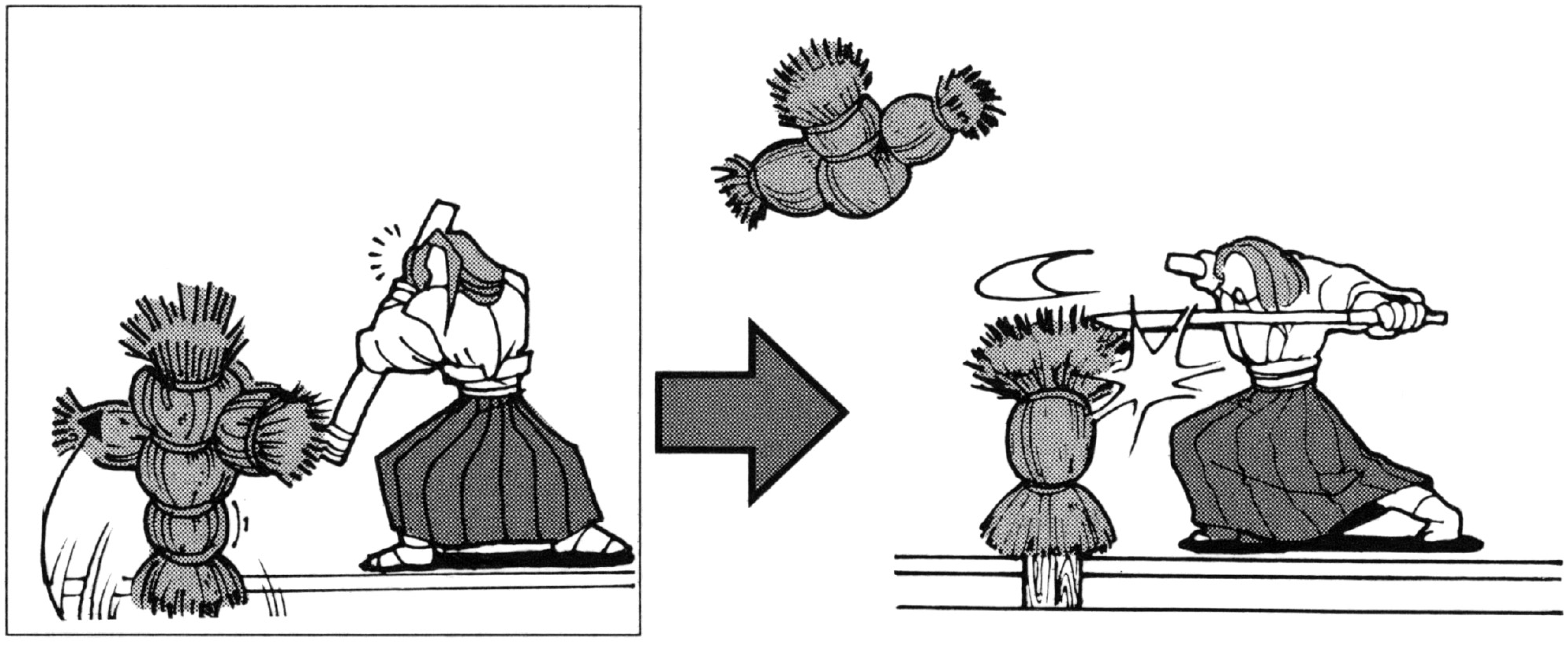
勝敗はこうして決める by黒子

◆両者どちらかの体力が0となった時点て、勝敗を決定する。
◆制限時間内に決着がつかない場合、残り体力により勝敗を決定する。
◆上記条件いずれても決着がつかない場合、引き分けとする。
◆3本目終了時点て、2本獲得者がいない場合、特別最終戦を行う。この最終戦の結果のみにより勝敗を決定する。



特別すてえじの章

ゲームが進んで行くと、ボーナスステージが出現します。画面上下に表示される矢印の箇所から、ランダムにワラビトが現れますのでタイミングよく切り捨ててください。制限時間内に決められた数を切り捨てるとスペシャルボーナス点が加算されます。※ステージが進むごとに難しくなるのだ。



ぼおなす得点の章

各ラウンドの勝者には、残り体力・残り時間・攻撃の命中率によってそれぞれボーナス得点が与えられます。

- 体力……残り体力が多いほど高得点。
- 時間……残り時間×100が加算されます。
- 命中率…「相手にダメージを与えた回数」÷「攻撃した回数」が命中率です。
  命中率が高いほど高得点。

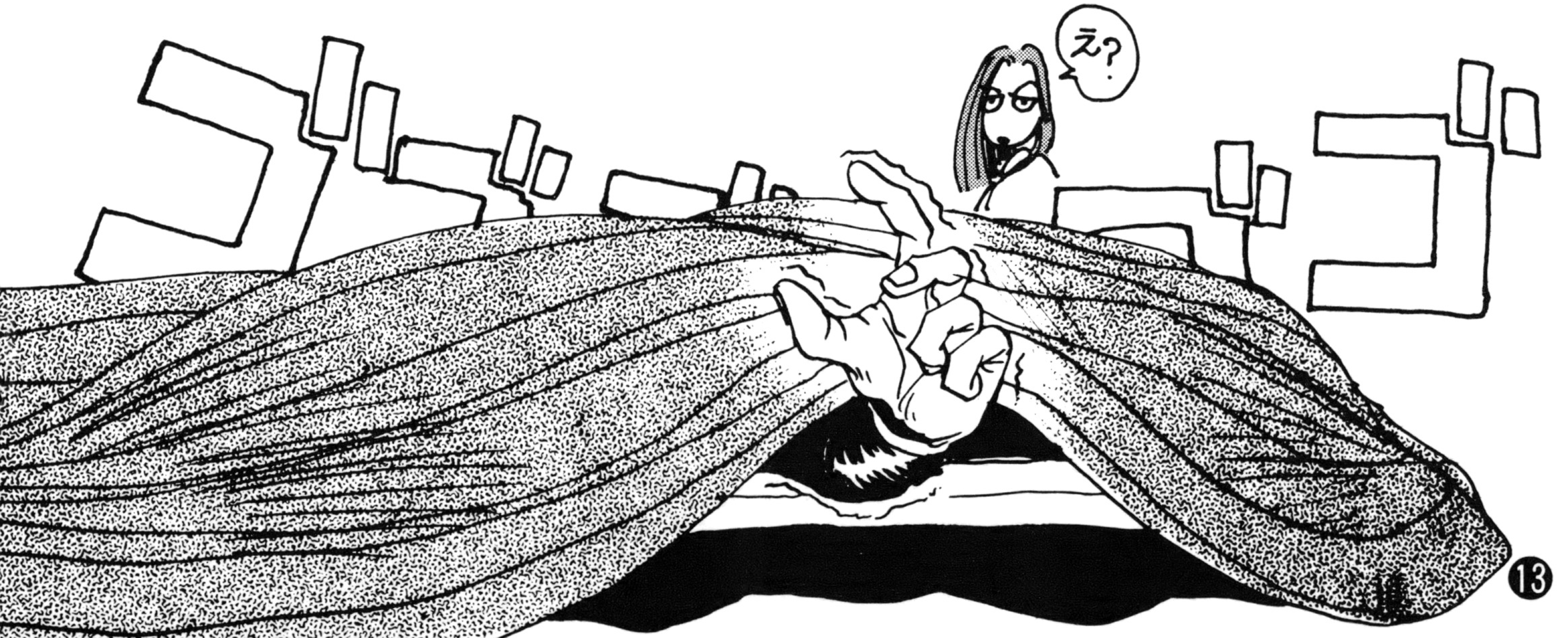
また、プレイヤーが2本目を取った時点で、小判が散らばり得点となります。

2人対戦の章

2人で対戦する場合は、プレイヤー選択の前に、プレイしていない方のコントローラーのスタートボタンを押してください。また、コンピューター対戦中でも同じ要領でゲームに途中参加して 2P対戦を楽しむことができます。

復活の章

試合に敗れるとコンティニューカウントが表示されます。対戦を続けたい時は、カウントが0になる前にスタートボタンを押してください。コンティニュー回数はコンピューター対戦・2P対戦ともに無制限(フリーコンティニュー)です。また、2P対戦の場合はカウントが0になると自動的に、勝った方のプレイヤーとコンピュータープレイヤーとの対戦となります。

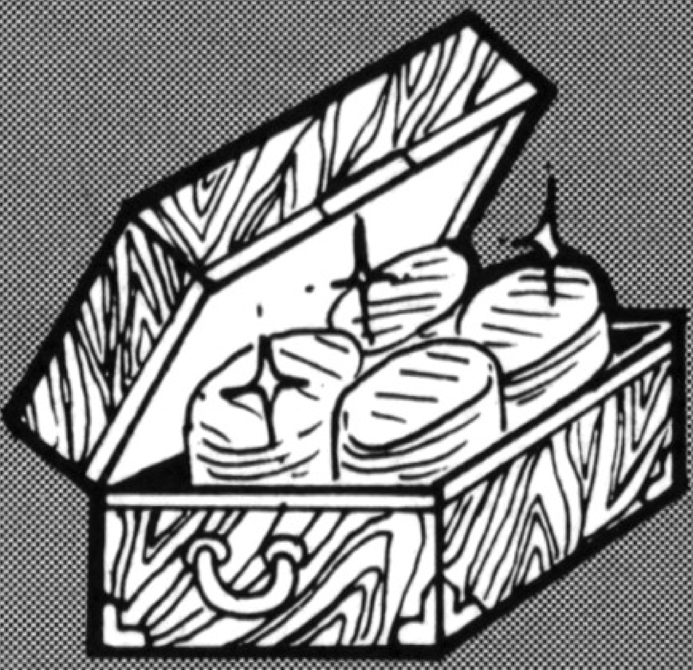


あっと驚く"あいてむ"の章

果たし合いの最中に"飛脚"がステージを駆け抜けて行くことがあります。この飛脚がとんでもない奴で、ぶっそうな爆弾を平気で落として行くので要注意！小判や肉を落とした時は大ラッキー。いそいでネコババしよう。闘いに情けは禁物なのだ。

（回復アイテム）

肉(大)・肉(小)・モモ肉。それぞれに見合った量の体力か回復します。



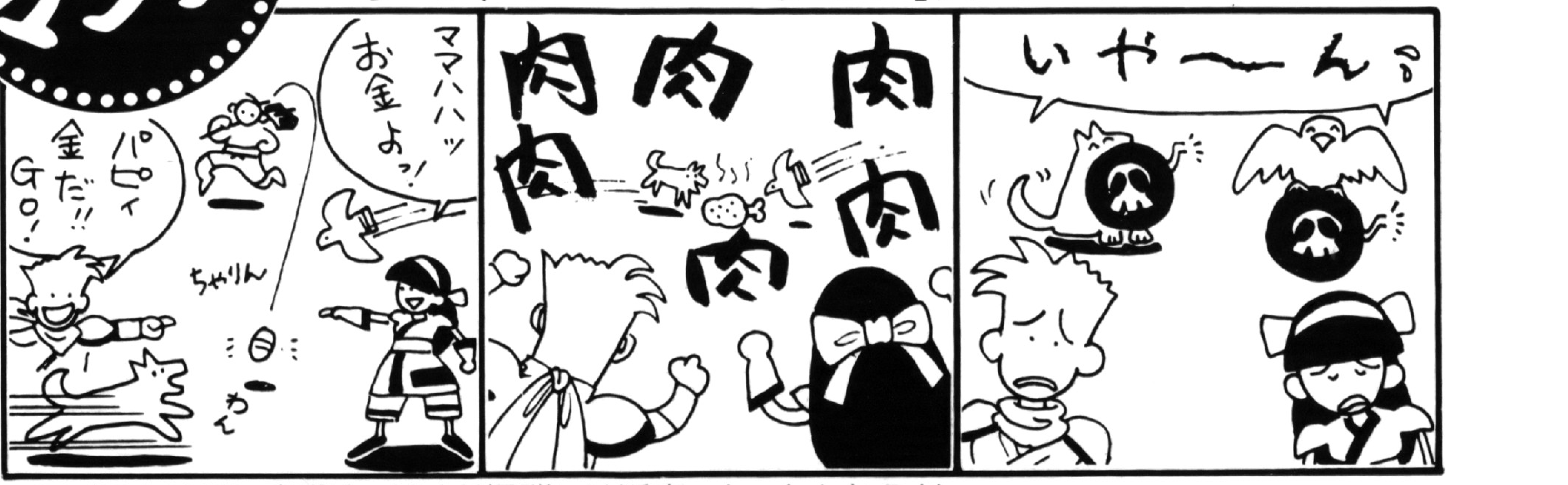
（得点アイテム）

千両箱・複数小判・小判・小銭。それぞれに見合った得点が加算されます。

（危険アイテム）

爆弾。動かす事はできず、一定時間後に爆発して近くにいるとタメージを受けます。ただし、爆発時にガードをすればノーダメージ。

爆弾マンガ "ドカン"と一発、殺ってみよ〜。



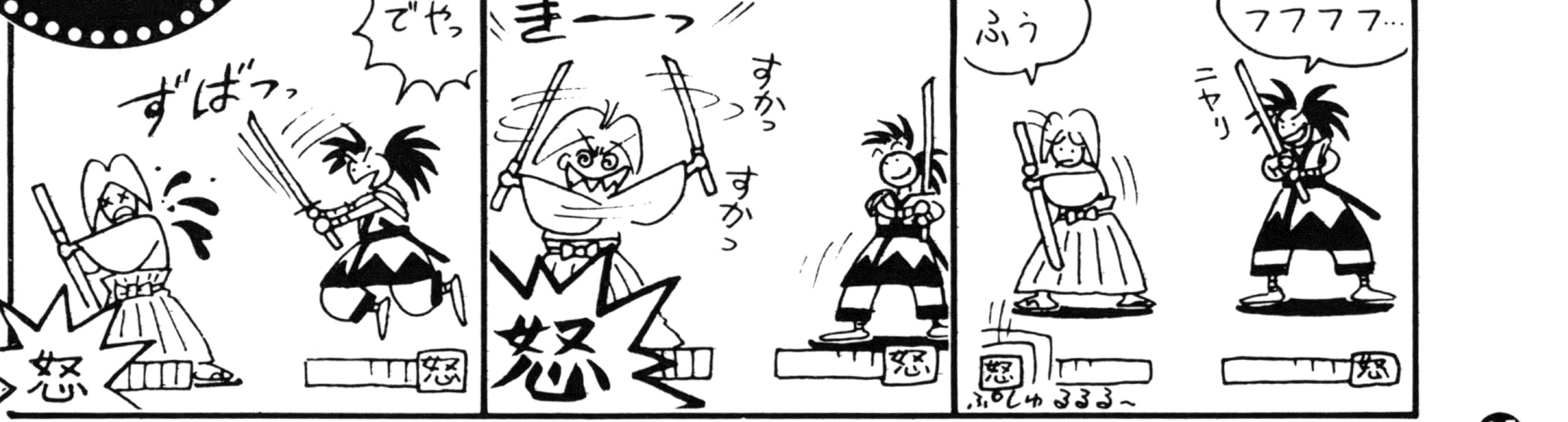
※アイテムは早い者勝ち。だけど爆弾には近寄っちゃなんねえだ。

斬られりゃ痛い！"怒り"の章

ゲーム画面下のゲージに注目／攻撃を受けるごとに「怒り」と書かれたゲージが上昇します。そしてゲージがいっぱいになると、怒り爆発!!キャラクターの顔色が変わり、一定時間、各種攻撃力がアップします。逆に、怒っているキャラクターに斬られたり必殺技をくらったりすると大、大ダメージ。用心深く戦おう。※ゲージの上昇率、怒りの持続時間はキャラクターごとに異なります。※怒りはラウンドが変わっても、一定時間内は持続します。

ここに注目!!

激怒マンガ "まだ怒ってる？"ううん、全然…!!



※相手が怒った時は、防御に徹するのも手だゾ。かけひき、かけひき…。

侍魂序章

18世紀も終わろうかという頃。何の前触れもなく、世界を大いなる異変が包みこみました。続発する天変地異、原因不明の病、激しさを増す戦乱、虐殺…次第に、人々の心は不安と絶望で醜く歪み、親しかった者や国々の争いが絶え間無く続いたのです。その様はまさに、力なき者達にとって地獄絵図のようでした。災いの渦は日本から広がり、海を隔てた国々へと。世界はまるで、暗黒の時代へとまっしぐらに向かっているかのようでした！

異変の始まりに時を同じくして、１人の男が現れたといいます。150年前に徳川幕府により命を断たれたはず、と噂されるこの男、不気味な力を操り邪教を広めていきました。そして奇妙な事に、この邪教の広がりを追うように災いの渦が拡大していったのです。男の名は「天草四郎時貞」。その力は刻一刻と強大になりつつありました。

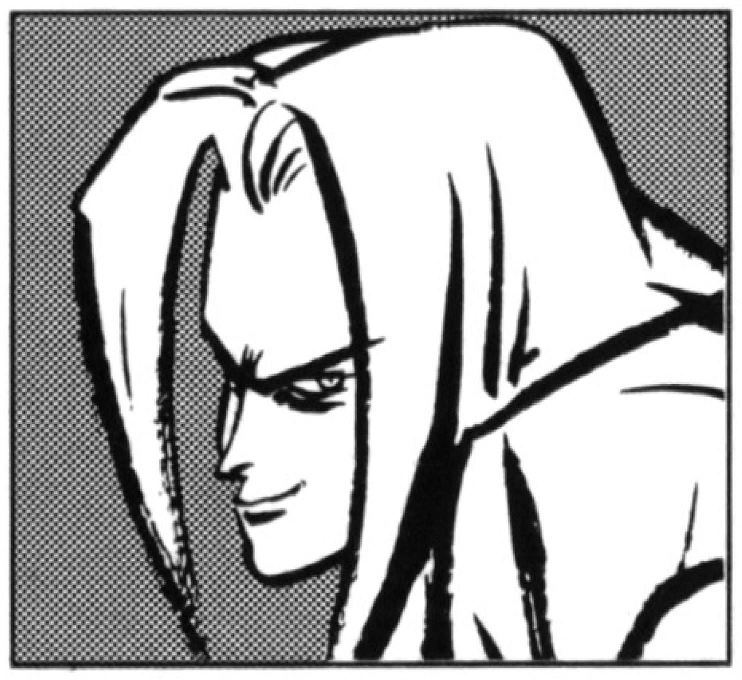
登場人物と秘技の章

災いの時代の中、12人の戦う者が各地で名乗りをあげました。それぞれの闘う目的こそ違いましたが、邪魔する者を退ける手段はただ一つ〝命をかけた果たし合い〟。彼らはお互いに引き寄せ合うかのように出会い、戦い、いつしか災いの渦の中心へ…。強きものだけが正義を語る時代。「天草四郎時貞」を倒し勝ち名乗りを上げるのは果たして誰なのでしょうか。世界の運命とキャラクターの命は、あなたの腕にゆだねられているのです。

※必殺技のレバー操作はすべてプレイヤーが右向きの時です。
⎚ カタナマーク…この技を使うには武器をもっている事が条件です。

覇王丸（はおうまる）

ナコルル



橘　右京（たちばなうきょう）

柳生十兵衛（やぎゅうじゅうべい）

ガルフォード

千両狂死郎（せんりょうきょうしろう）

王　虎（ワンフー）

シャルロット

タムタム

アースクェイク

不知火幻庵（しらぬいげんあん）

服部半蔵（はっとりはんぞう）

SAMURAI SP.

覇王丸

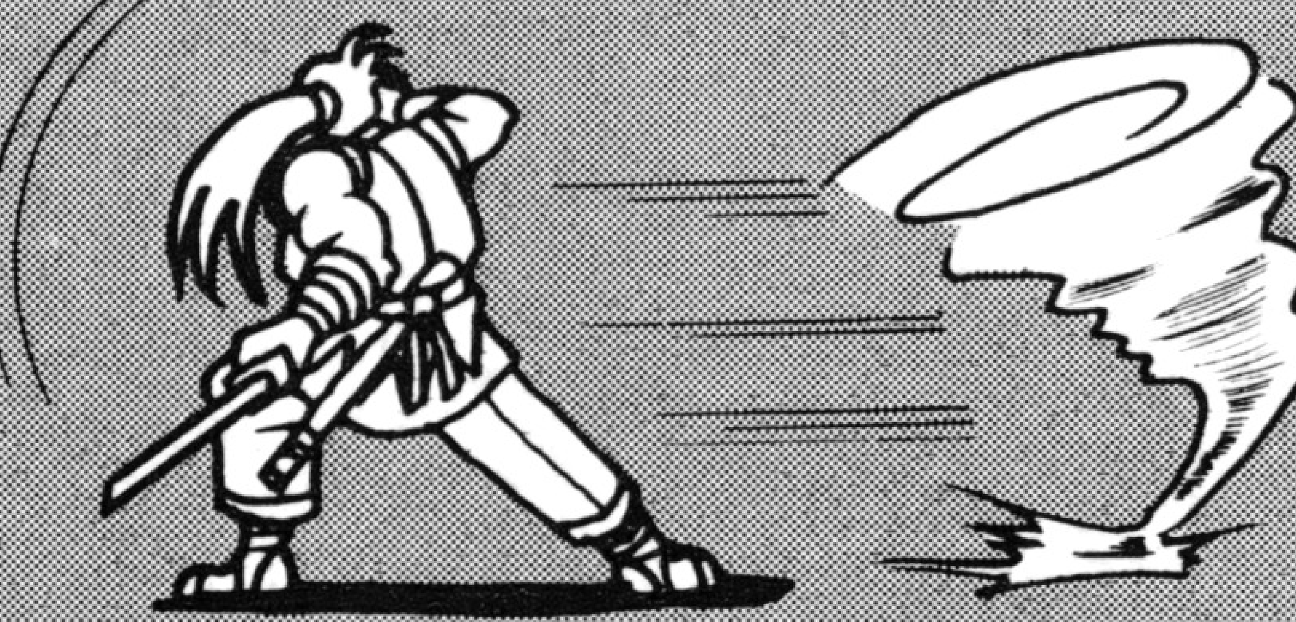
—天下無敵の熱血漢—

覇(は) 王(おう) 丸(まる)

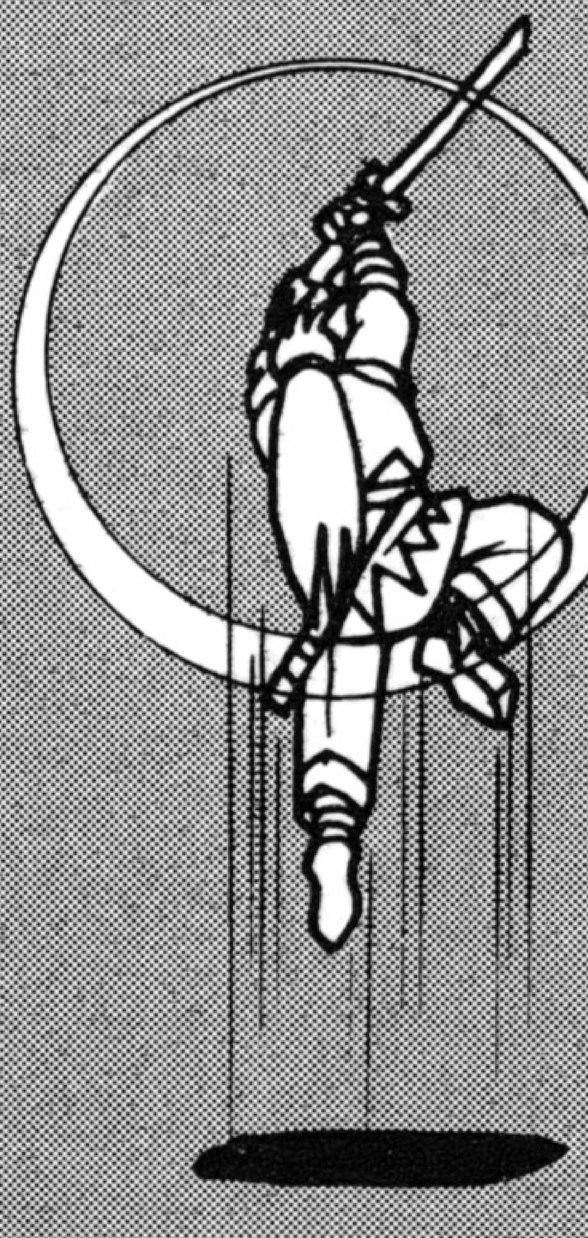
趣味は修行。宝物は愛剣。ひたすら強い相手を求めて旅をしており、その筋ではけっこう有名人。剣の道を極めるため、きょうも何も考えずに闘う。

愛剣:名刀・河豚毒
流派/我流
年齢/25歳
出身/武蔵国

【必殺技】



奥義 旋風裂斬 Z
⬇⬊➡+斬



奥義 弧月斬 Z
➡⬋⬇⬊+斬

―天空の鷹少女―

ナ　コ　ル　ル

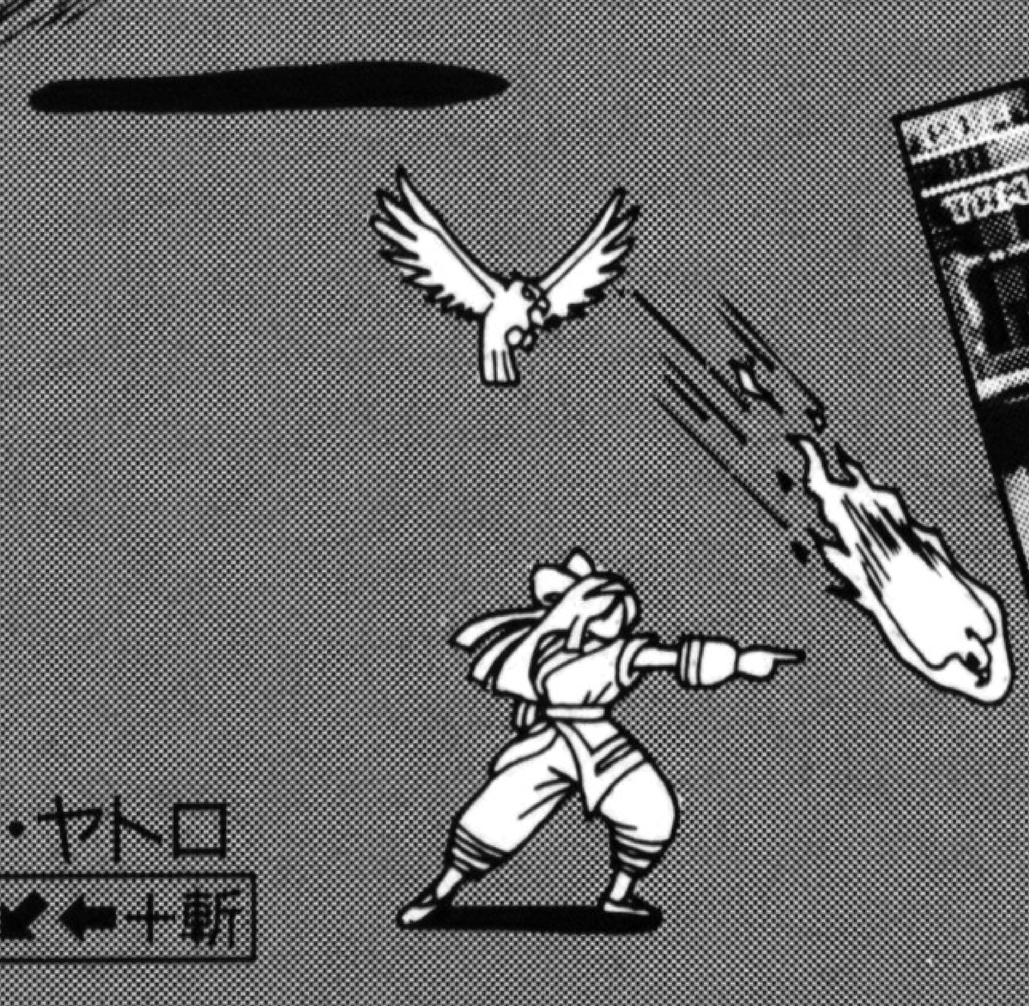
大自然の声を聞くことができる、優しき娘。異変で失われてゆく自然と動物たちを守るため、愛鳥ママハハと共に心を鬼にして闘う。愛刀は戦士だった父の形見。

愛剣：宝刀・チチウシ
流派／シカンナカムイ流刀舞術
年齢／17歳
出身／アイヌモシリ・カムイコタン

【必殺技】

アンヌ・ムツベ
←↙↓＋斬 ⤢

レラ・ムツベ
↓↘→＋斬 ⤢



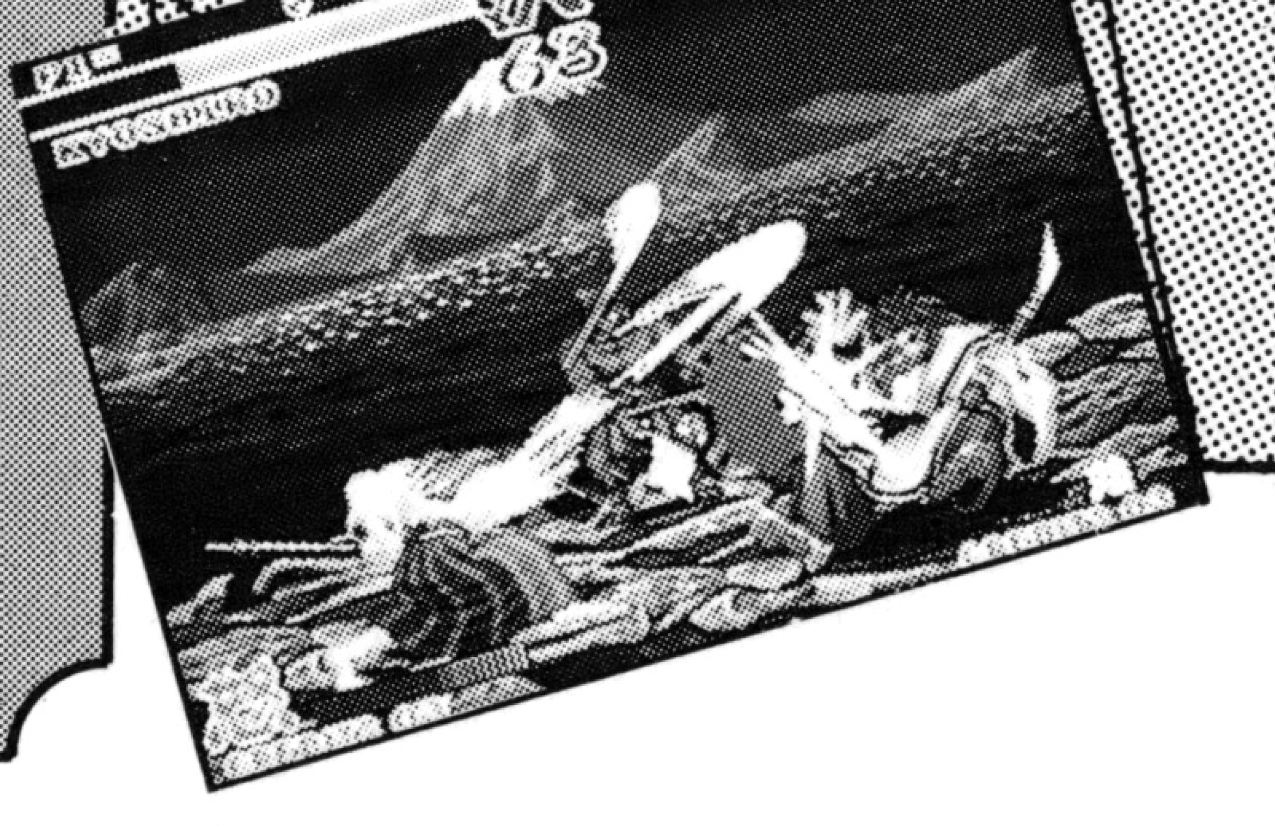
アムベ・ヤトロ
→↘↓↙←＋斬

ママハハ（鷹）につかまる【↓↙←＋C】
ヤトロ・ポック【鷹に捕まった状態で↓or↘or↙＋斬or蹴】
カムイ・ムツベ【鷹に捕まった状態でレバーニュートラル＋斬or蹴】
刀にとまっているママハハを呼ぶ【素手の状態で↓↙←＋Cもしくは→↙↓↘←＋斬】

ナコルル

SAMURAI SP.

橘右京



―― 居合斬りの達人 ――

橘（たちばな）右（う）京（きょう）

キザでニヒルな色男。好きなものは、孤独だと感じている時の自分。嫌いなものは、真の孤独。愛する女性"小田桐圭"に贈るための花を探し、旅を続けている。

愛剣：自作・無名
流派／神夢想一刀流
年齢／24歳
出身／近江・甲賀郡馬杉村

【必殺技】

秘剣 ささめゆき◪
⬇⬋⬅＋斬

秘剣 つばめ返し ◪
ジャンプ中に⬋⬇⬊➡＋斬

―斬り捨て御免の隠密剣士―

柳生十兵衛

やぎゅうじゅうべい

なによりも武士道を重んじ、厳しい武者修行に身を置き続ける事こそ天命と信じる。柳生新陰流により世界武術制覇を目指す、二刀流の名手。

愛剣：大和守 虎鉄・助広

流派／柳生新陰流・改

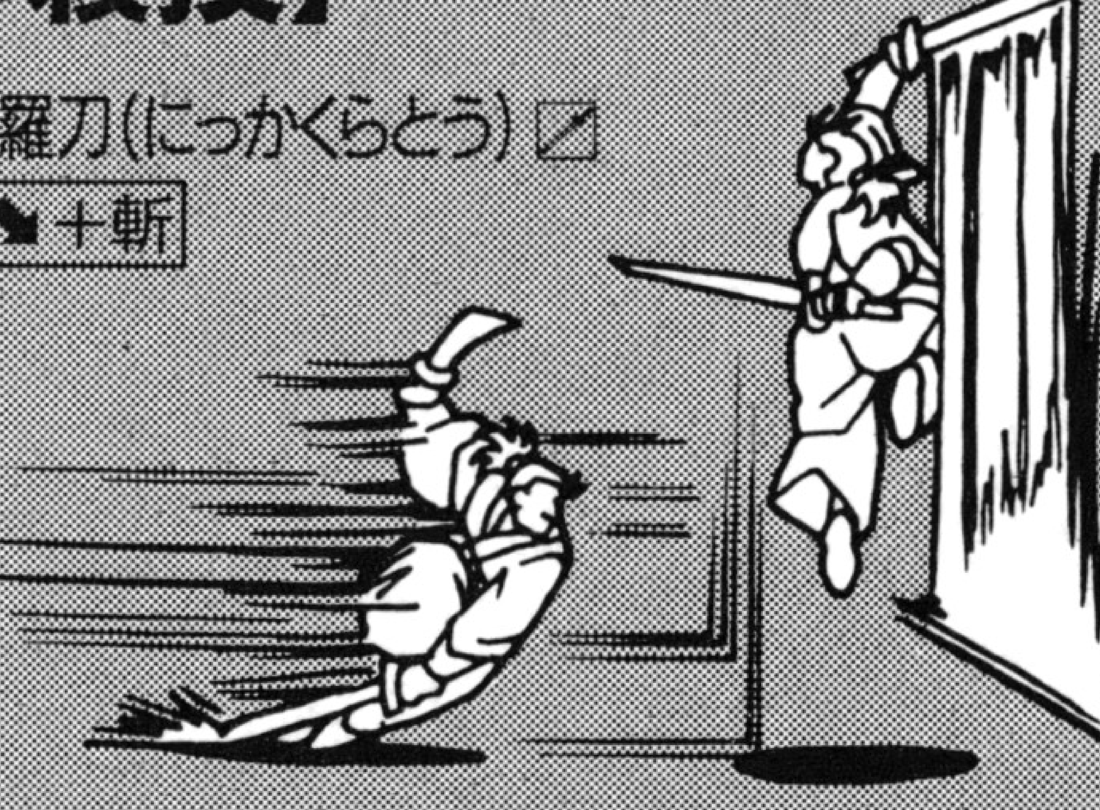
年齢／39歳

出身／日本・土佐

【必殺技】

ニッ角羅刀(にっかくらとう)

➡⬇↘＋斬



喝咄水月刀(かっとつすいげつとう)

⬇↘➡＋斬

八相発破(はっそうはっぱ)

斬るボタン連打

柳生十兵衛

SAMURAI SP.

ガルフォード

青きイナズマ忍者

ガルフォード

忍犬パピィといっしょに忍びマスターを目指すアメリカン忍者。闘う目的も、この世にはびこる悪を滅ぼすため。という、とことん明朗快活なナイスガイだ。

愛剣：ジャスティスブレード

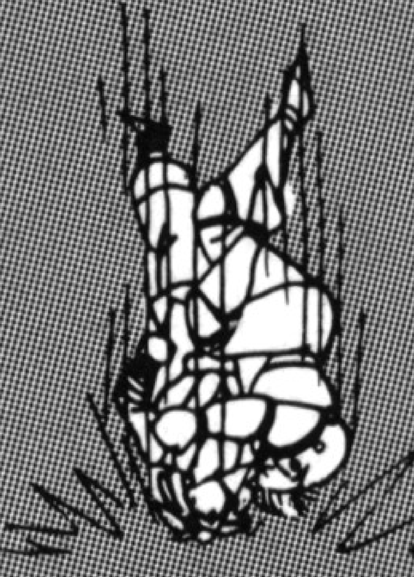
流派／甲賀流オリジナル

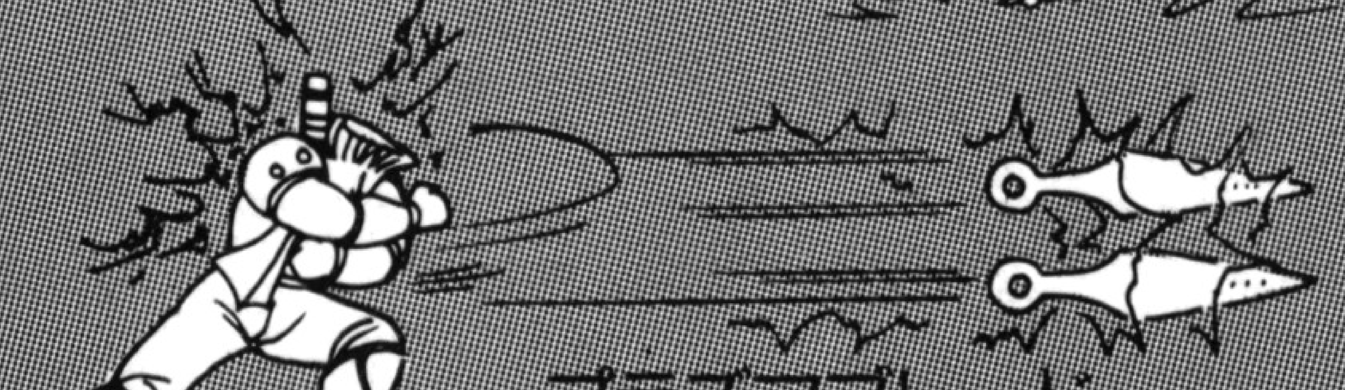
年齢／ハタチ

出身／アメリカ・サンフランシスコ

【必殺技】

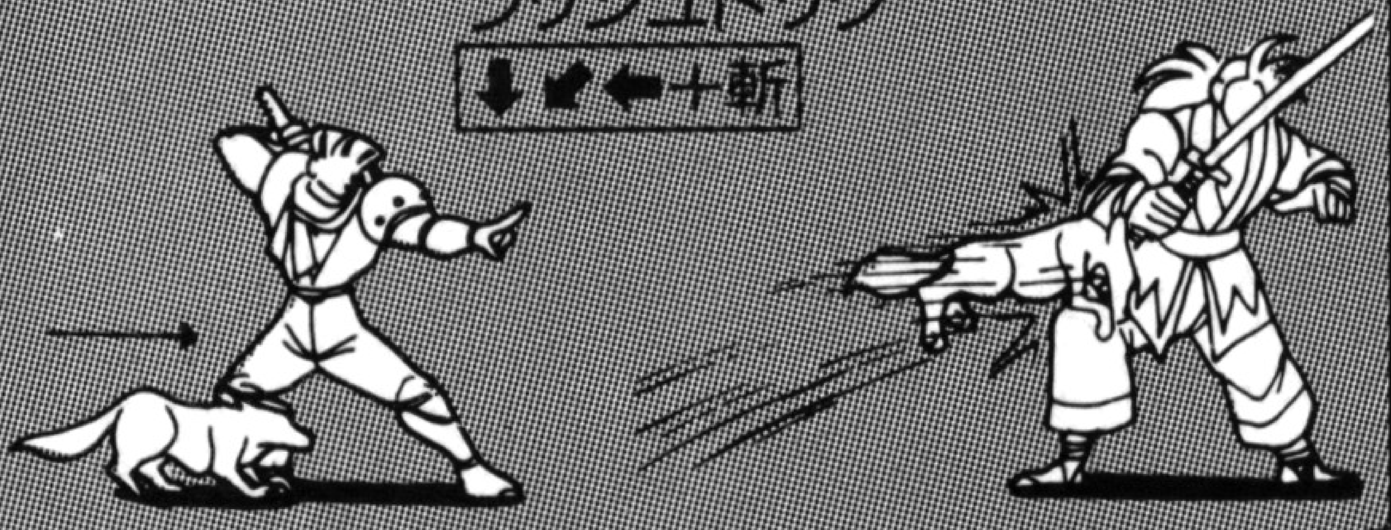
ストライク・ヘッズ
接近して➡⬇↘＋蹴





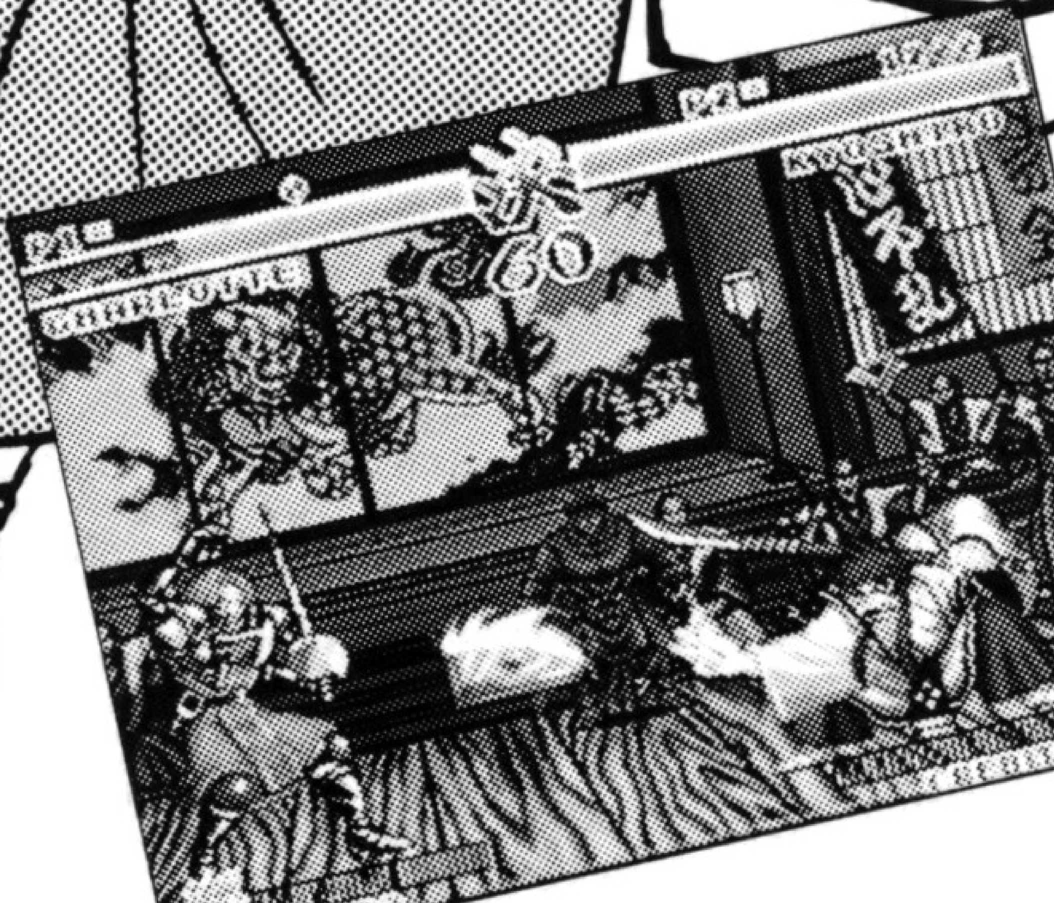
プラズマブレード
⬇↘➡＋斬

ラッシュドッグ
⬇↙⬅＋斬



三角跳び【ジャンプして画面端でレバー逆】
シャドーコピー【➡⬅↙⬇↘＋A〜Dのどれか】
ヘッド・レプリカアタック【BCDを押したまま攻撃を受ける】（必殺技を受けた時は不可）
リア・レプリカアタック【➡↘⬇↙⬅＋BCD】
マシンガンドッグ【⬇↙⬅＋C】
ダイビングドッグ【⬇↙⬅＋D】

千両狂死郎



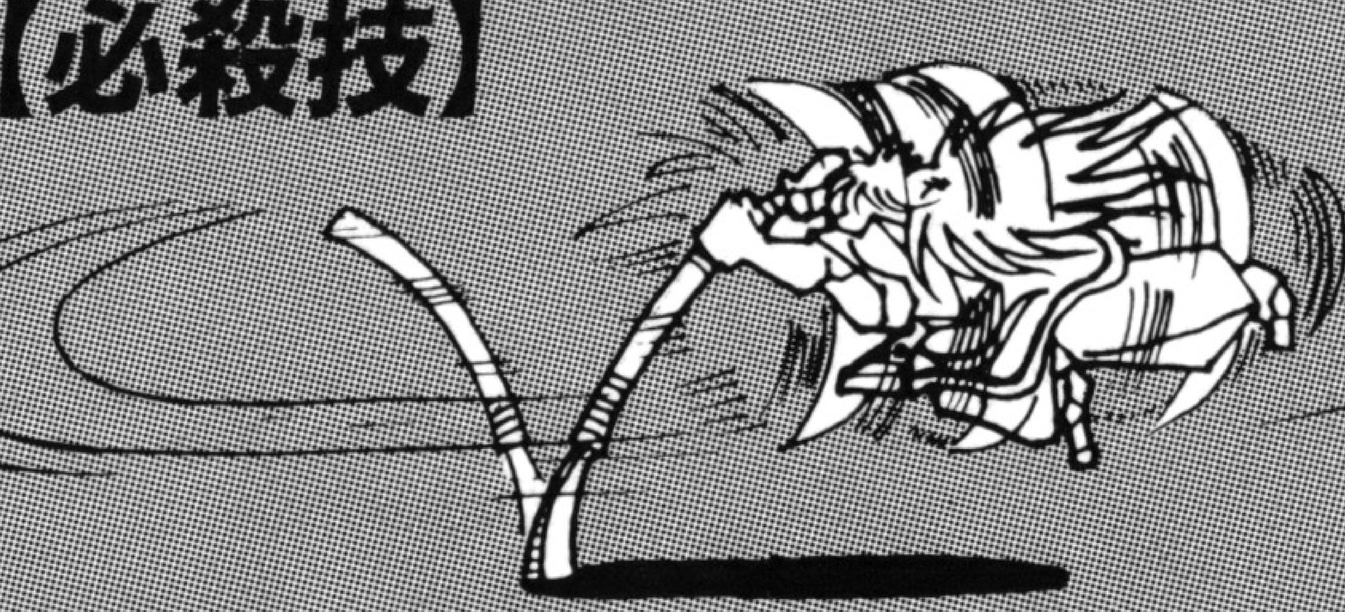
歌舞伎の異端児

千両狂死郎
せん りょう きょう し ろう

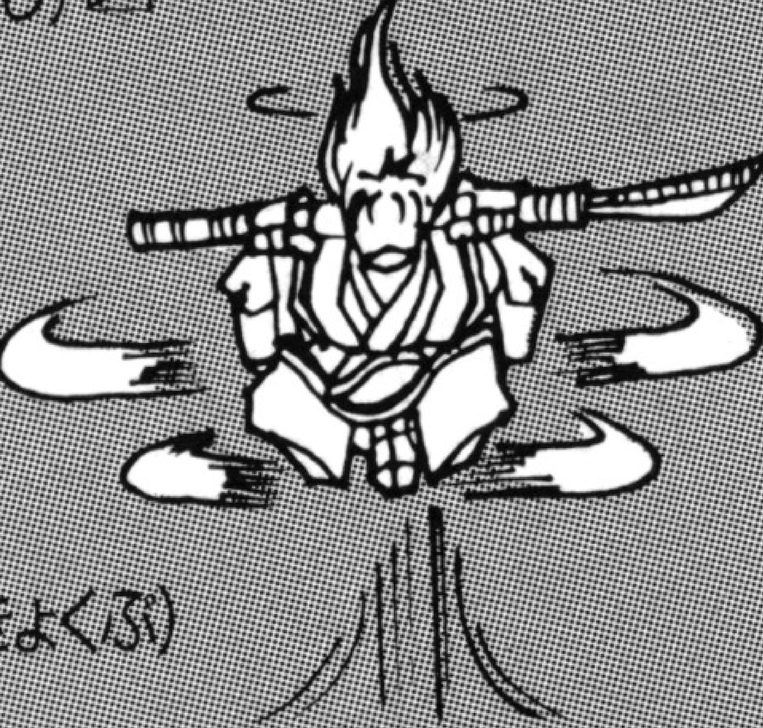
目立ちたがりやて派手好きて陽気。死んだ前座長(父親)を超えるため自ら江戸を離れる。歌舞伎の素晴らしさを世界に伝えるための舞名を求めて闘う。

愛剣:世話女房
流派／舞闘流歌舞伎
年齢／30歳
出身／江戸

【必殺技】



跳尾獅子(ちょうびじし) ⧄
⬇⬋⬅+蹴



回天曲舞(かいてんきょくぶ)
➡⬋⬇⬊+斬 ⧄

火炎曲舞(かえんきょくぶ)
⬋⬇⬊➡+斬

血煙曲輪(ちけむりくるわ)【ジャンプ頂点で⬇+AB】
風裂扇(ふうれつせん)【⬇⬋⬅+斬】 ⧄

SAMURAI SP.

王虎

大陸の鬼武将

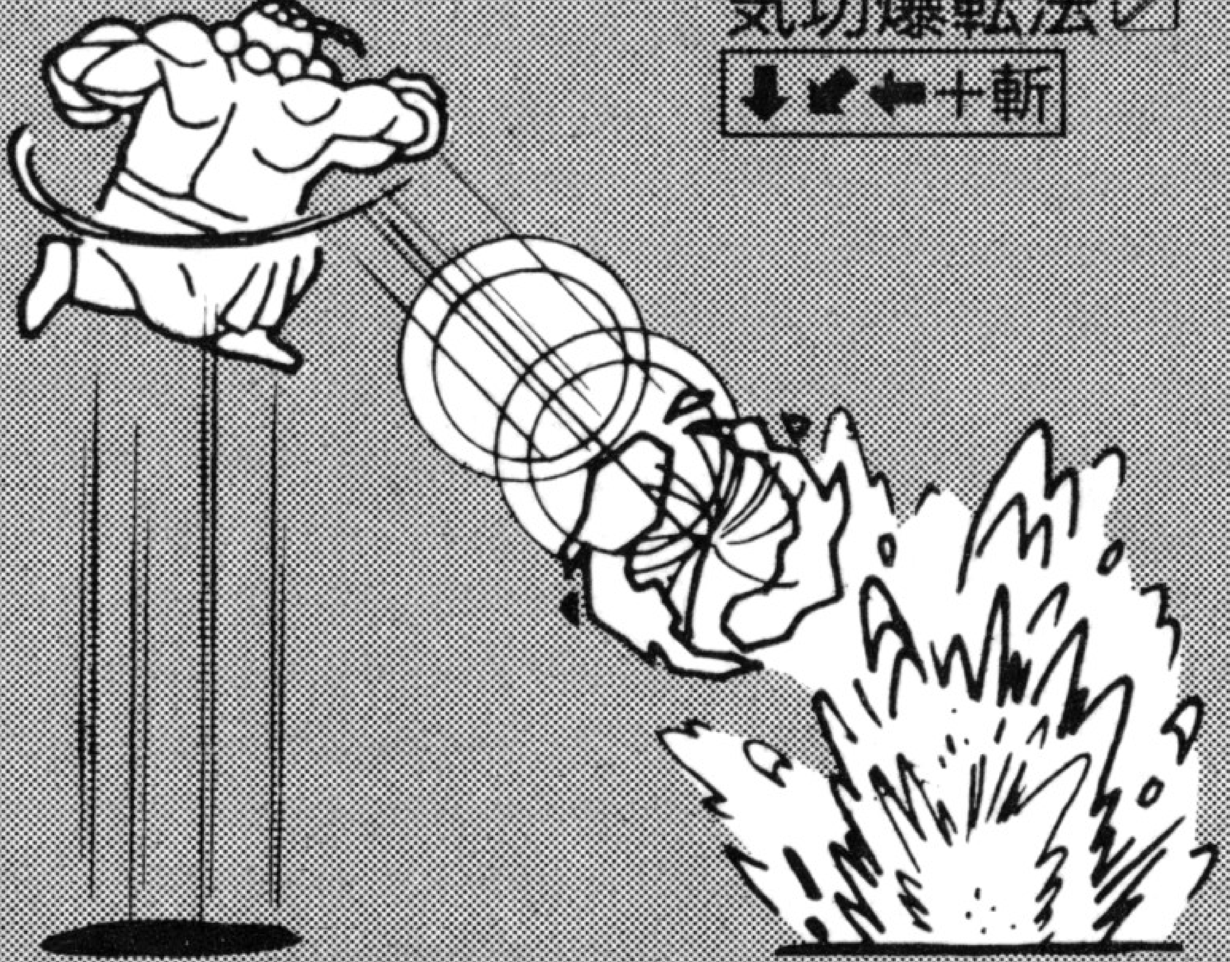
王虎（ワン フー）

外見に似合わず、知略も兼ね備えた中国で５本の指に入る豪傑。中国統一を実現するために片腕となる有能な部下をスカウトに来たらしい。実は愛妻家。

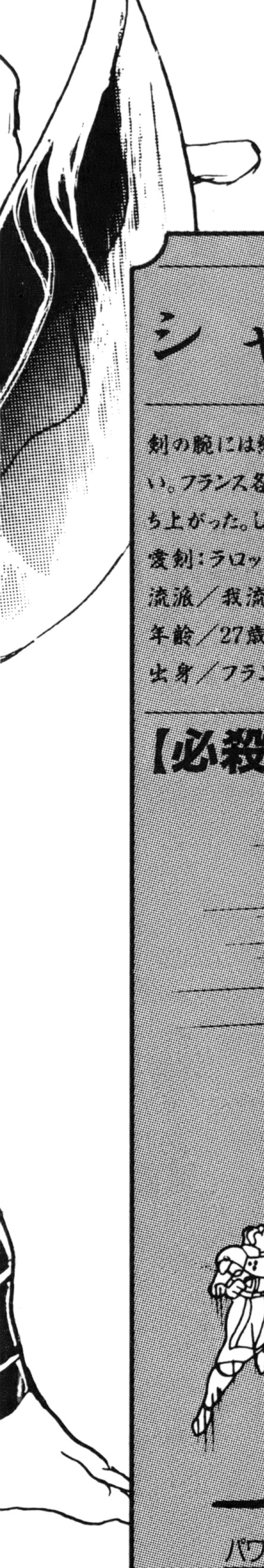
愛剣：斬肉大包刀
流派／少林寺流抜刀術
年齢／35歳
出身／中国・ある王族の末裔

【必殺技】

気功爆転法 ◪
↓↙←＋斬



気功旋風斬 ◪
→↓↘＋斬

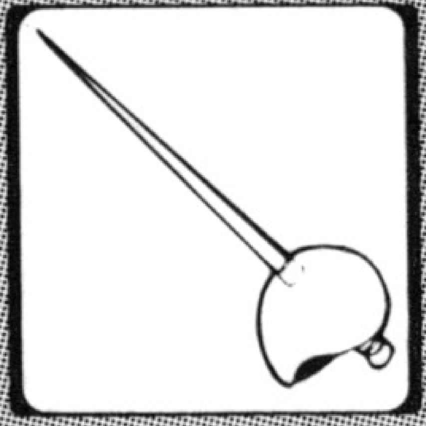


革命の麗人

シャルロット

剣の腕には絶対の自信を持ち、民衆からの支持も厚い。フランス各地で続発する異変の原因究明の為に立ち上がった。しかし、本音は腕だめしらしい。

愛剣：ラロッシュ

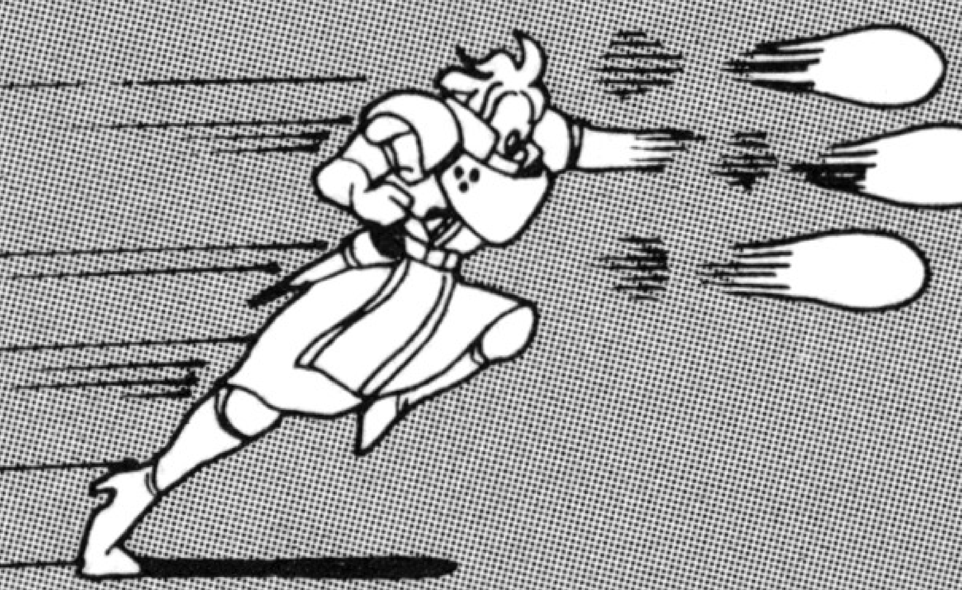


流派／我流

年齢／27歳

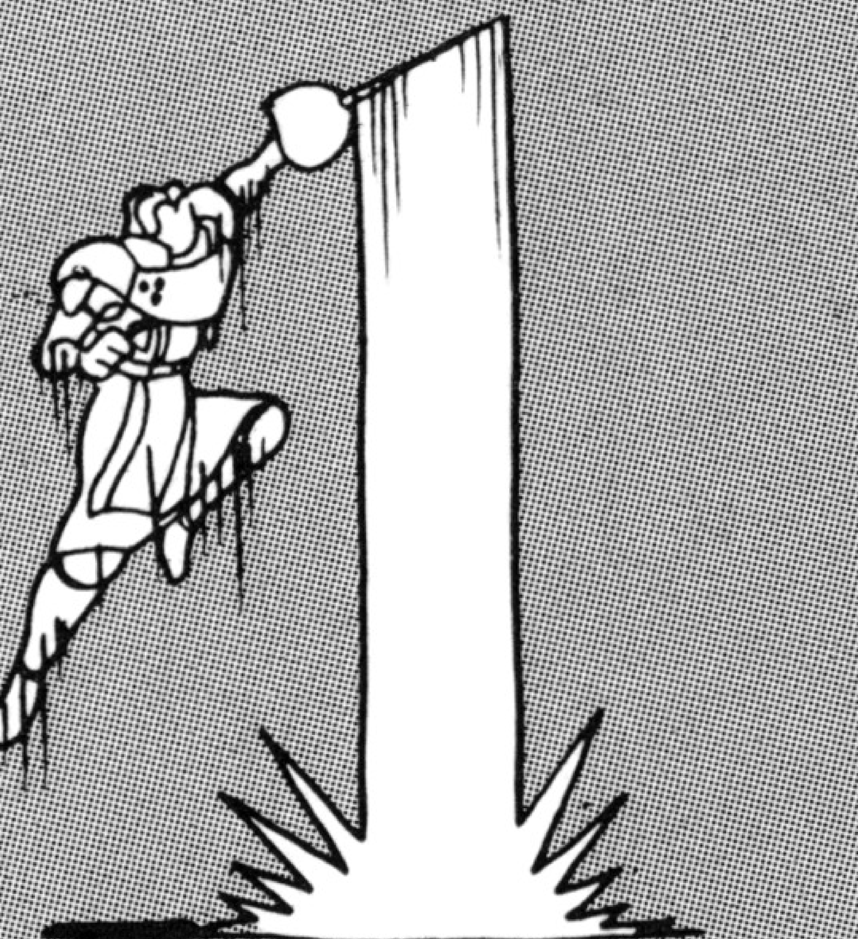
出身／フランス

【必殺技】



スプラッシュファーント

斬るボタン連打



パワーグラデイション

↙↓↘＋斬

シャルロット

SAMURAI SP.

タムタム

―― 残されし古代聖戦士 ――

タ ム タ ム

優しき心を残虐な戦いの仮面で隠した、南米最強の戦士。無類の子供好き。奪われたパレンケストーン(村の宝玉)を取り戻すため、各地を旅する。

愛剣：ヘンゲハンゲザンゲ

流派／マヤ流

年齢／19歳

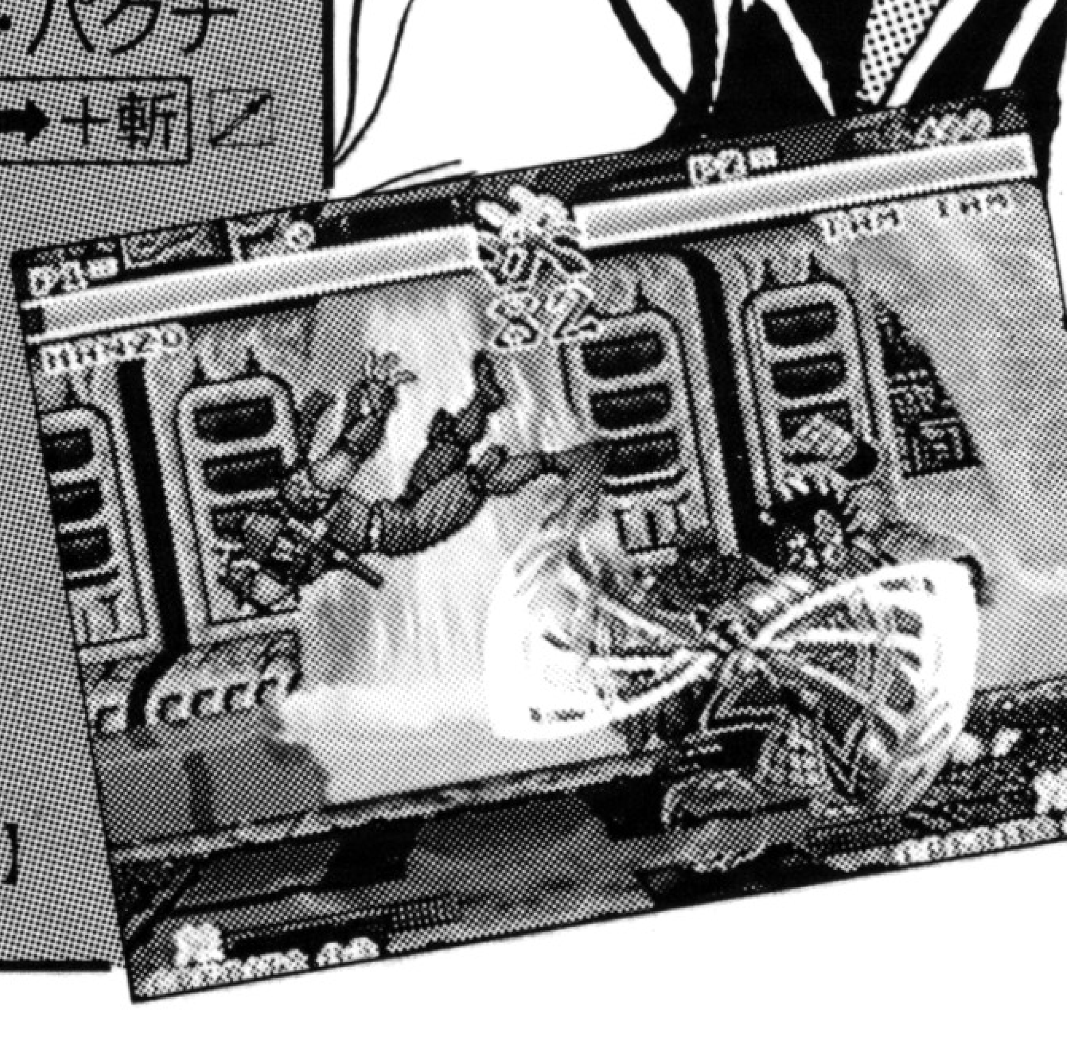
出身／グリーンヘル

【必殺技】

ムーラ・ガブル
⬇↘➡＋斬

パグナ・デオス
⬇↙⬅＋蹴

パグナ・パグナ
⬅溜め➡＋斬



アハウ・ガブル【➡↘⬇↙⬅＋斬】

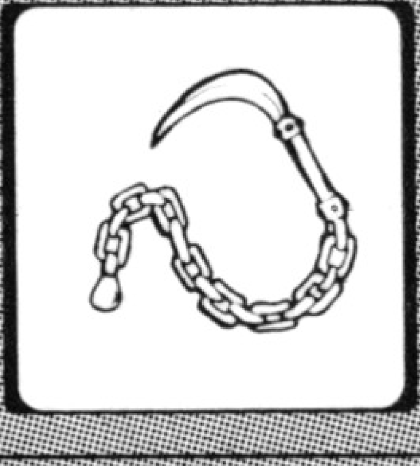
アースクェイク

SAMURAI SP.

最凶の巨大忍者

アースクェイク

10尺(3m)を越える巨漢で、極めて残忍なアメリカン忍者。趣味は財宝集め。異変のどさくさに紛れて、世界中の財宝を盗みだそうと狙っている。

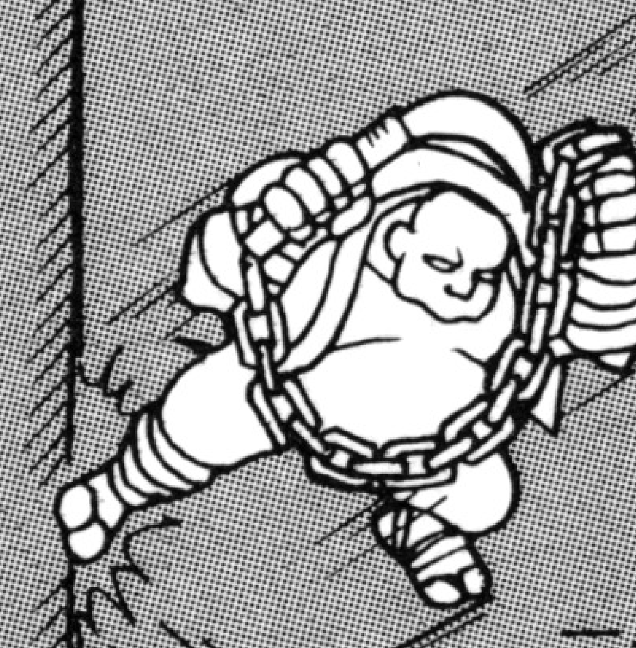


愛剣:FUJIYAMA
流派／我流忍術
年齢／29歳
出身／アメリカ・テキサス

【必殺技】

ファットバウンド
ジャンプ中レバー⬇+蹴るボタン連打

ファットチェーンソー
斬るボタン連打 ⬋



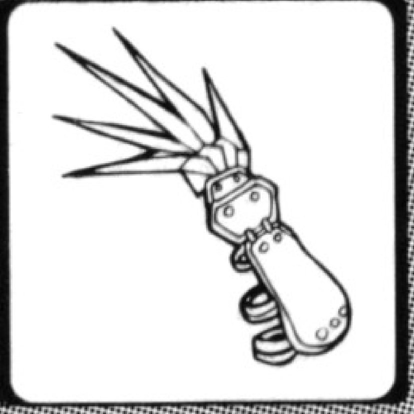
三角跳び
ジャンプして画面端でレバー逆

不知火幻庵

―― 葬られし一族の雄 ――

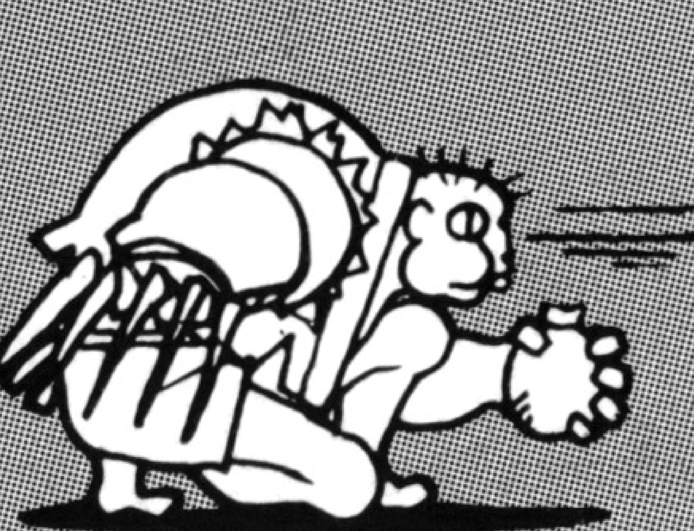
不知火幻庵
しらぬい げん あん

陰に生きる不知火一族の超エリート戦士。相手を斬り刻むためなら、卑怯な手も平気で使う。長女は「ざくろ」、長男は「むくろ」。魔道の王を目指して闘う。



愛剣：あざみ(妻の名と同じ)
流派／魔道な道
年齢／26歳
出身／鬼哭島

【必殺技】



毒吹雪
⬇↘➡＋斬

肉転突き
➡⬇↘＋斬

SAMURAI SP.

影を束ねし首領

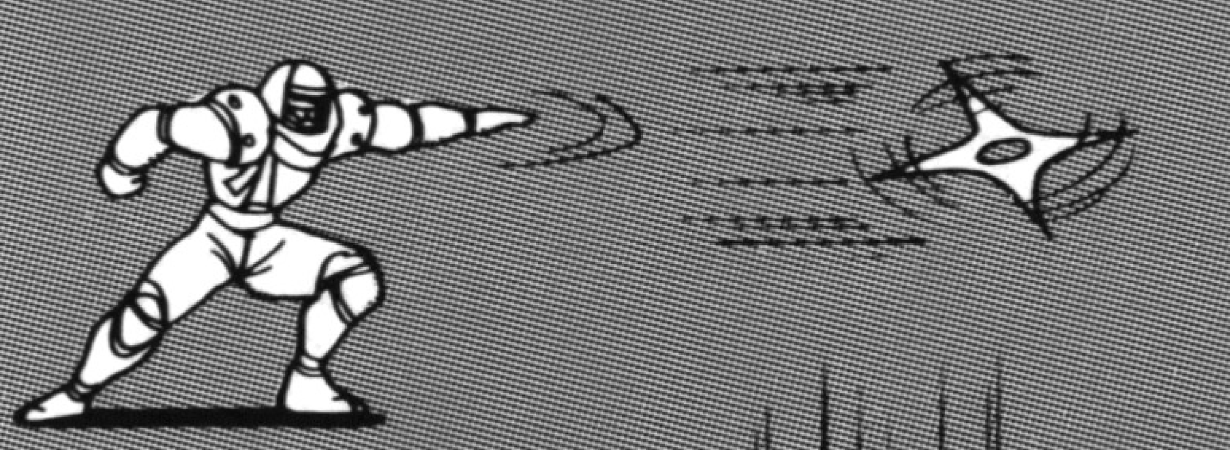
服部半蔵
はっとり はんぞう

伊賀最強の忍者。冷静無比な仕事ぶりは、諸大名に高く評価されると共に、恐れられている。天草に乗っ取られた息子の魂を解放するため、やむをえず表の世界へ。

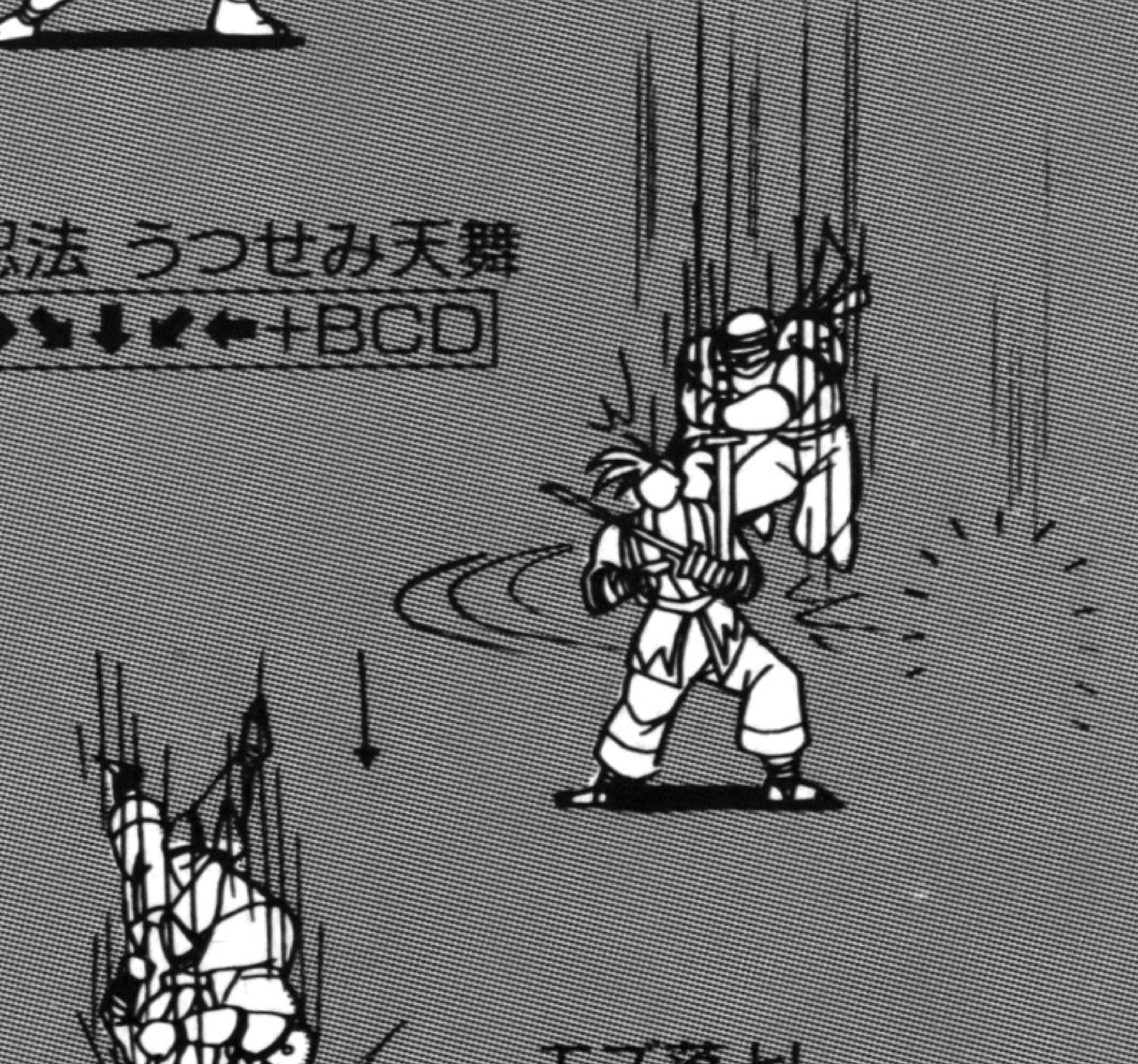
愛剣：忍者刀
流派／伊賀流
年齢／34歳（推定）
出身／出羽山中

【必殺技】

烈風 手裏剣
⬇⬊➡＋斬

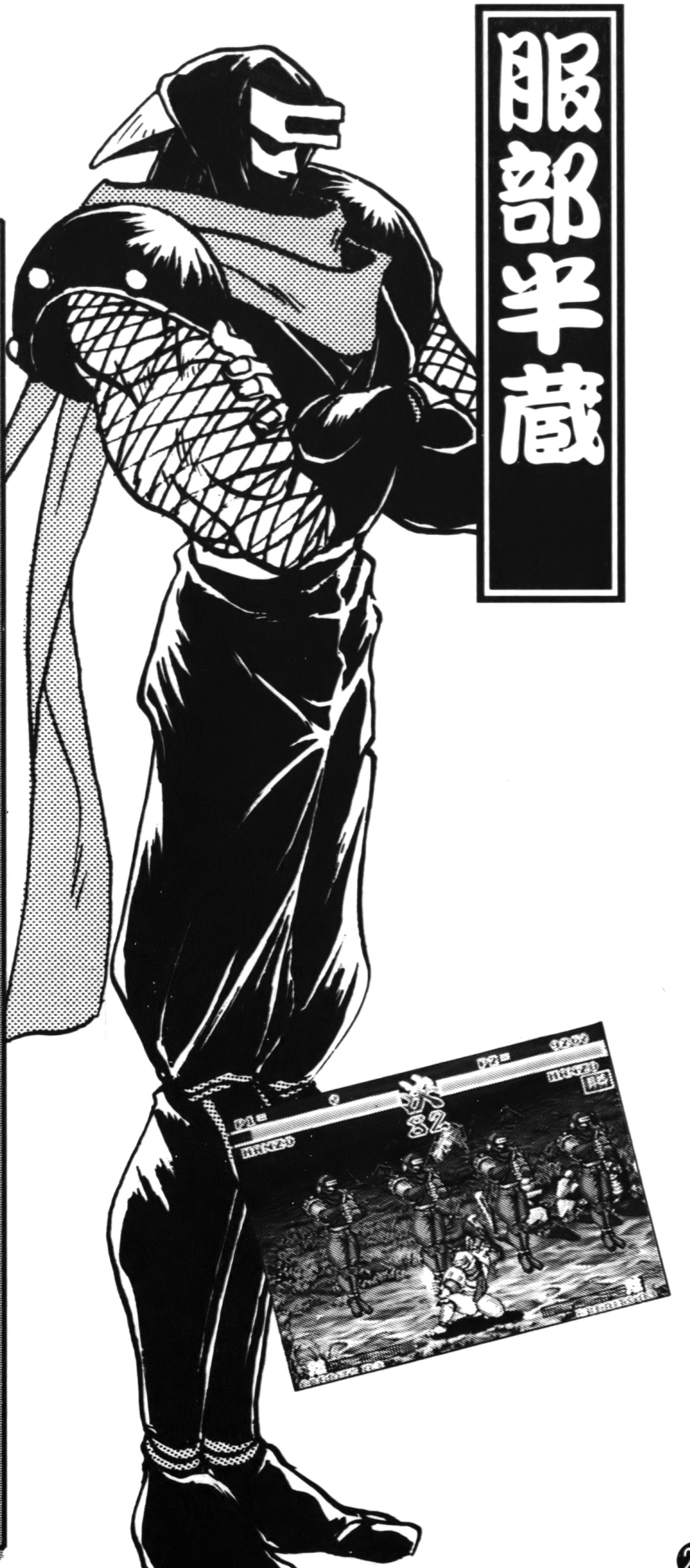


忍法 うつせみ天舞
➡⬊⬇⬋⬅＋BCD



モズ落とし
接近して➡⬇⬊＋蹴

三角跳び【ジャンプして画面端でレバー逆】
忍法 影分身【➡⬅⬋⬇⬊＋A～Dのどれか】
忍法 爆炎龍【⬅溜め➡＋斬】
忍法 うつせみ地斬【BCDを押したまま攻撃を受ける】（必殺技を受けた時は不可）



服部半蔵

SAMURAI SP.

SAMURAI SP.

豪華対談、侍魂（サムライスピリッツ）三人衆!!

黒　子　「こんにちは。今日はサムライスピリッツの主人公３人に集まっていただきました。
覇王丸　「フンッ!対談などより、今この場で拙者と勝負しようではないか!」
右　京　「まあまあ、そう血走るな。お主はどうしてそう闘いたがるのだ?」
覇王丸　「ええい、うるさい!!闘いだけが拙者のすべてでござる!」
十兵衛　「お主、まだまだ若いのう。そんなに気が短くては、勝てはせぬぞ。」
黒　子　「ところで、覇王丸さん。あなたのその刀は、なぜ〝河豚毒（ふぐどく）〟と言うのですか?」
覇王丸　「おう、よくぞ聞いてくれた。これは、企画段階から決まっていたのだ。いかにも斬られたらヤバそうな所が良いだろう。」
右　京　「やれやれ。まったくお主には風流心が欠けておるな。〝河豚毒（ふぐどく）〟などと何と無粋な…。」
覇王丸　「だまれ!惚れたおなごに贈る花を探して旅するような軟弱な奴に何がわかるか!!」
右　京　「よせよせ。自分がモテないからってひがむでないぞ、覇王丸。お主だって本当はナコルルが好きなのではないか?」
覇王丸　「な、な、な、何を言うか、この軟派侍!たたっ斬ってくれるわ。くらえ、こげつざーん!」
十兵衛　「やめぬか、覇王丸!お主は本当に血の気の多い奴じゃな。」
覇王丸　「邪魔するな。十兵衛、拙者はお主の秘密を知っているぞ。柳生十兵衛は二刀流だったかなぁ?あん、どうなのだ!二刀流は宮本武蔵ではないのか。」
十兵衛　「うっ!……あ、あんな所でシャルロット嬢が鎧を脱いでおるぞ!。」
覇王丸と右京　「えっ!ど、どこ。どこで脱いでるのシャルロットちゃん!?」
十兵衛　「フンッ。かかったな、はっそうはっぱーー!」
覇王丸と右京　「ぐあっ!む、む、無念でござるー……(バタッ)」
十兵衛　「フーッ。峰打ちじゃ、安心せい。」

十兵衛に比べると、まだまだ修行が足りぬ覇王丸と右京であった……

NEO・GEOテレフォンサービス

☎06(339)0110

※電話番号はよく確かめて、お間違えなく。

SAMURAI SP.[redacted]

NGCD-045

SAMURAI SPIRITS™

SNK